

باربارا آلمن

مترجم: مریم نوزرآدان

فعالیتهایی برای پرورش حافظه

ویژهٔ دانش‌آموزان دورهٔ ابتدایی

به نام خدا

فعالیتهایی برای

پرورش حافظه

ویژهٔ دانش‌آموزان دورهٔ ابتدایی

باربارا آلمن

مترجم:

مریم نوزرآدان

سرشناسه : آلمن، باربارا Allman, Barbara
عنوان و نام پدیدآور: فعالیتهایی برای پرورش حافظهٔ دانش‌آموزان دورهٔ ابتدایی
باربارا آلمن؛ مترجم: مریم نوزرآدان
مشخصات نشر : تهران: صابرین، کتابهای دانه ۱۳۸۹.
مشخصات ظاهری : ۵۶ ص. : مصور (رنگی)
شابک : ۹۷۸ - ۹۶۴ - ۲۷۸۵ - ۳۵ - ۳
وضعیت فهرست نویسی : فیپا
یادداشت : عنوان اصلی: Activities for developing memory
موضوع : حافظه ـ ـ تقویت
شناسه افزوده : نوزرآدان، مریم، ۱۳۳۱ ـ ، مترجم
رده بندی کنگره : BF ۳۸۵/آ۷ف۷ ۱۳۸۹
رده بندی دیویی : ۱۵۳/۱۴
شماره کتابشناسی ملی : ۲۱۸۲۸۲۳

کتابهای دانه

مؤسسه انتشارات صابرین ۸۸۹۶۸۸۹۰

فعالیتهایی برای پرورش حافظه

باربارا آلمن

مترجم مریم نوزرآدان
ویراستار یکتا سپاهی
صفحه‌آرایی نرگس محمدی
تعداد ۳۰۰۰
چاپ اول ۱۳۸۹
لیتوگرافی کارا
چاپ جلد اکسیر
چاپ متن و صحافی قدیانی

شابک: ۹۷۸ - ۹۶۴ - ۲۷۸۵ - ۳۵ - ۳

ISBN: 978 - 964 - 2785 - 35 - 3

قیمت **۳۰۰۰** تومان

فهرست مطالب

مقدمه

مهارتهای حافظهٔ کودکان، در دوران کودکی رشد و تحول می‌یابد. کودکان، طی بزرگ شدن، همواره در ضبط و بازیابی اطلاعات، بیشتر و بیشتر ورزیده می‌شوند. در دورهٔ ابتدایی، مهارت زبانی و توانایی شناختی کودکان، به‌منظور به‌کارگیری روشهایی که یادگیری و نگهداری مطالب را سیستماتیک و منظم‌تر می‌سازد، تحول خواهد یافت. پس از آن، آنان قادر خواهند بود از این روشها و راهبردهای حافظه، برای یادگیریِ بهتر استفاده کنند. حافظه، کلیدی است که "درِ" یادگیری را باز می‌کند. حفظ کردن و به‌یاد آوردن اطلاعات، برای به‌کارگیری و استفاده از آموخته‌ها، امری ضروری و اساسی است.

یکی از بهترین راهها، برای اطمینان حاصل کردن از بهترین روشِ نگهداری اطلاعات در دانش‌آموزان، خوشایند و جذاب بودن شکل یادگیری یا "اطلاعات" است. آموزگاران به‌خوبی می‌دانند که روش یادگیری و به‌خاطر آوردن، می‌تواند در هر دانش‌آموز بسیار متفاوت از دیگری باشد. آموزش موفق در دورهٔ ابتدایی، آموزشی است که بچه‌ها را در استفاده از شکل‌های متعدد ممکن، مانند بدنی (حرکت)، شنیداری و دیداری درگیر سازد. بازی، شعر، سرود، تصویر، قافیه (آوا)، ضرباهنگ (ریتم) و حرکات موزون می‌توانند به‌عنوان وسایل کمکی حافظه، در دانش‌آموزان عمل کنند. در واقع، اغلب ترفندها و بازیهای حافظه، به بزرگسالان می‌آموزند که باید بچه‌ها را با چیزهایی که دوست دارند، مانند اغراق، تخیل، تجسم و حرکت درگیر کرد. راهبردهای حافظه مانند بازی بچه‌ها به‌نظر می‌آیند و هستند! این کتاب برای یاری شما والدین، مربیان و معلمان عزیز، در آموزش انواع روشها و تکنیک‌های مفید و قابل استفاده حافظه، طراحی شده است.

فعالیتهای این کتاب، فکر و ذهن دانش‌آموزان را به چالش و تمرین خواهد کشید و به آنان کمک خواهد کرد تا هرآنچه را یاد گرفته‌اند، به‌خاطر بسپارند. این فعالیتها، شامل ایده‌هایی برای استفاده از حرکت بدنی، گسترش حافظهٔ دیداری و پرورش حافظهٔ شنیداری است. همچنین شامل فعالیتهایی است برای آموزش مباحثی از دروس ادبیات، ریاضی، علوم و تعلیمات اجتماعی که با استفاده از تکنیک‌های خاص حافظه با این مواد درسی هماهنگ شده است.

این راهبردهای حافظه بدین منظور طراحی شده است که دانش‌آموزان در زمان یادگیری و به‌یاد سپردن اطلاعات، بتوانند از هر فرصت ممکن، استفاده کنند. بنا کردن این مهارتهای ارزشمند، به موفقیت دانش‌آموزان در کلاس درس و خارج از آن، کمک شایانی خواهد کرد.





راهی به سوی ستاره‌ها

این فعالیت را در یک فضای بازِ بزرگ انجام دهید. برای دانش‌آموز شرح دهید که چندین ستاره، در گوشهٔ دوری از این فضای بازی، قرار دارند. به او بگویید تصور کند که پاهای شما در رنگ درخشانی فرو رفته بوده و جای پایی برای او، برای پیدا کردن راه در شب، باقی گذاشته‌اند. از او بخواهید راهی را که شما با جای پای خود برای رسیدن به آن ستاره‌ها ساخته‌اید، تماشا و دنبال کند. سپس با راه رفتن به شکل مستقیم، پیچ در پیچ، زیگزاگ و پیچ و تاب، راهی را درست کنید. می‌توانید برای بار اول از دانش‌آموز بخواهید به شکلی که راه می‌روید، شما را دنبال کند. فعالیت را هر بار با یکی از شکل‌های بالا (مستقیم، پیچ در پیچ و...) تکرار کنید. در خاتمه، یک ورق کاغذ به دانش‌آموز بدهید و بگویید این کاغذ فضای بازی ما را نشان می‌دهد. از او بخواهید سعی کند، دوباره آن راههایی را که شما ساخته بودید، به خاطر بیاورد و سپس یک‌یک آنها را روی کاغذ بکشد. می‌تواند راه را با کشیدن چند ستاره در پایان آن، تمام کند.

جست‌وخیز کردن با هولاهوپ

با این فعالیت، از دانش‌آموز بخواهید سعی کند ترتیب انجام چند حرکت را به‌خاطر آورد. چند حلقهٔ هولاهوپ را روی زمین بگذارید. برای هر حلقه، حرکت مشخصی را تعیین کنید و آن حرکت را به دانش‌آموز نشان دهید. برای مثال، "داخل حلقهٔ اول بایستید و دست‌هایتان را بالا ببرید. سپس داخل حلقهٔ دوم بپرید و آن را دور کمر خود بچرخانید. عقب عقب وارد حلقهٔ سوم شوید و یک دور بچرخید. آنگاه داخل حلقهٔ چهارم بپرید و بنشینید." پس از گفتن و نمایش نوع حرکت هر حلقه، از دانش‌آموز بخواهید به‌ترتیب آن حرکات را انجام دهد؛ می‌توانید ابتدا با حلقه‌های کمتری شروع کنید.



حرکات موزون

انجام حرکات موزون، نه‌تنها ماهیچه‌ها را تقویت می‌کند، بلکه به‌دلیل به‌خاطر سپردن حرکات و ترتیب قدم به قدم آنها، حافظه را نیز پرورش می‌دهد. برای فایده بردن از حرکات موزون، احتیاج به یک آموزش رسمی نیست. شما خود می‌توانید چند حرکت موزون ساده را به دانش‌آموز نشان دهید و او را تشویق به انجام دقیق آن حرکات کنید. یا از کسی بخواهید این کار را برای شما انجام دهد؛ و یا از فیلمی که چند حرکت خوشایند و ساده را به‌دنبال هم نشان می‌دهد، استفاده کنید.



حرکت با آوا

از دانش‌آموز بخواهید عبارتهای آوایی زیر را از حفظ بخواند و به‌همراه آنها حرکات خواسته‌شده را نمایش دهد. عبارتها را روی یک صفحهٔ مقوایی بنویسید و بر دیوار نصب کنید تا در هر زمان ممکن، برای تمرین و حفظ کردن قابل دسترس باشد. هرگاه دانش‌آموز قافیه و آوا را به‌خوبی به‌خاطر سپرد، از او بخواهید سعی کند با سرعت بیشتری فعالیت را انجام دهد.

دستا رو شانه
دستا رو زانو، دستا به بالا، دستا به پایین؛
دستا رو شانه
دستا رو بینی، دستا رو موها، دستا رو گوشا؛
دستا رو شانه
دستا به بالا، دستا به پهلو، دستا به پشت؛
دستا به بالا
دستا به بالا
دست بزنید، دست بزنید، یک، دو، سه، چهار!





ساختن حروف

این فعالیت به دانش‌آموز، به‌خصوص دانش‌آموزی که حس جنبشی قوی‌ای دارد، کمک زیادی می‌کند تا بتواند حروف و املای کلمات مشکل را به‌خاطر بسپارد. از دانش‌آموز بخواهید سعی کند بدن خود را به "شکل" یکی از حروف الفبا درآورد. به او یادآور شوید که برای نشان دادن یک حرف، از تمام بدن خود استفاده کند. سپس بازی "حدس بزن" را با یکدیگر انجام دهید. از دانش‌آموز بخواهید کلمه‌ای را انتخاب کند و حروف آن را یک به یک با حرکت بدن خود نشان دهد و شما کلمه را حدس بزنید. یک‌بار هم شما کلمه‌ای را با حرکت بدن خود بسازید و دانش‌آموز کلمه را حدس بزند.

گردش در اتاق

حافظهٔ دانش‌آموز را در مورد محیط اطرافش، از طریق گردش در اتاق با چشمان بسته، به چالش بکشید. دانش‌آموز را "گردشگر" و خود را "راهنما" بنامید. ابتدا چشمان دانش‌آموز را ببندید و او را چند مرتبه در اتاق بچرخانید تا جهت و مسیر خود را گم کند. سپس فعالیت را آغاز کنید و به‌عنوان راهنما، او را برای گردش در اتاق راهنمایی کنید. ضمن گردش، گاهی اوقات بایستید و چیزی از وسایل اتاق را به او بدهید تا با لمس کردن، بوییدن یا صدا، آن را شناسایی کند و نامش را بگوید. می‌توانید برای هر دور چرخیدن در اتاق، به تعداد جوابهای درست به او امتیاز دهید.



این، آن و چیزهای دیگر



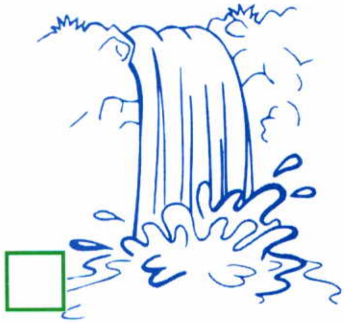
از دانش‌آموز بخواهید یک دور در اتاق بزند و شیئی را لمس کند و به جایش بازگردد. سپس شما نیز مانند او بلند شوید و ابتدا به آن شیئی که او دست زده بود و بعد به یک شیء دیگر دست بزنید و به جای خود بازگردید. به همین ترتیب بازی را به نوبت، با لمس همهٔ اشیاء قبلی به‌علاوه یک شیء جدید و بازگشتن به جای خود، ادامه دهید. بازی آن‌قدر ادامه می‌یابد تا یکی از شما، دست زدن به یکی از اشیاء را فراموش کنید. فعالیت پرتلاش‌تر می‌شود چنانچه، هریک از شما هنگام رفتن به طرف شیء خود، به یک شکل خاص حرکت کنید. برای مثال با پریدن، خزیدن و سُر خوردن؛ و در دستکاری مجدد نیز، هر دو، آن شکل حرکت را به‌خاطر بیاورید و به همان شکل به طرف آن شیء بروید. این بازی با شرکت چند نفر، جذاب‌تر خواهد بود.

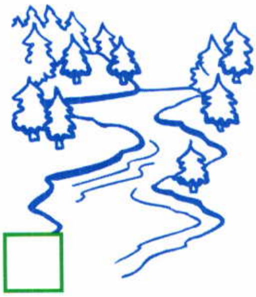
شکل‌های گوناگون آب

با این فعالیتِ حرکتی خلّاق، دانش‌آموز را در به‌یاد آوردن یک ترتیب حرکتی طولانی، تمرین دهید. ابتدا از دانش‌آموز بخواهید با تأمل، شکل‌های مختلف آب را نام ببرد. او را تشویق کنید که در مورد شکل‌های مختلف آب فکر کند؛ برای مثال به قطره‌های باران، امواج خروشان دریا، فوارهٔ جاری حوض، آبشار خروشان، ریزش آب از دوش، خروج آب از آب‌فشان، حرکت رودخانه، ریزش دانه‌های برف و قندیلهای بریده بریده. سپس سعی کند با حرکت، شکل‌های مختلف آب را نشان دهد. شما نیز حرکات "درست" یا "اشتباه" را به او یادآور شوید. برای تمرین بیشتر، به‌نوبت هریک از شما یک شکل آب را نمایش دهد و دیگری نام آن‌شکل را بگوید. پس از تمرین کافی، با کپی کردن صفحهٔ بعد "شکل‌های گوناگون آب" فعالیت را آغاز کنید. در هر بار فعالیت از دانش‌آموز بخواهید سه یا چهار شکل حرکت را به ترتیب از یک تا چهار، روی صفحهٔ ۸ مشخص و شماره‌گذاری کند و آن حرکتها را به ترتیب نمایش دهد. آن‌قدر فعالیت را تکرار کند تا بتواند از حفظ به همان ترتیب، آنها را اجرا کند. آنگاه با پخش یک موسیقی ملایم، از او بخواهید نمایش را برای شما بازی کند. برای تشویق او، می‌توانید نام حرکتها را حدس بزنید، به او بگویید و او گفتهٔ شما را تصحیح کند.

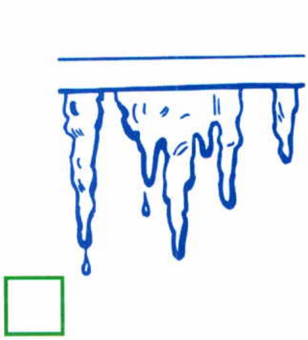
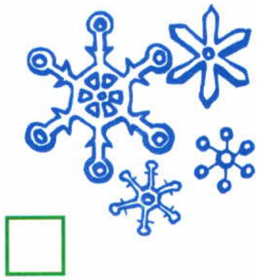
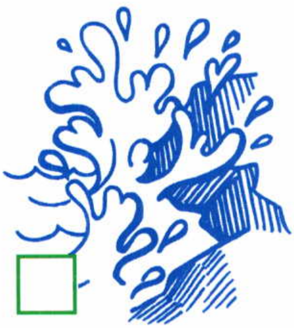


شکل‌های گوناگون آب







بنوازید!

چند نوع وسیلهٔ موسیقی ضرباهنگی بچگانه تهیه کنید. به‌نوبت، هریکٍ از آنها را برای چند دقیقه بنوازید تا دانش‌آموز کاملاً با صدای آنها آشنا شود.

سپس هر وسیله را بنوازید و آن را با انجام یک حرکت خاص توسط دانش‌آموز، همراه کنید. برای مثال، "با نواختن طبل، دانش‌آموز دست‌هایش را دایره‌وار حرکت دهد. با شنیدن صدای ساز دهنی، روی زمین غلت بزند. با نواختن شیپور، روی یک پا بپرد." به دانش‌آموز بگویید که باید با شنیدن صدای هر وسیله، حرکت همراه آن را به‌خاطر بیاورد؛ و چندین بار این کار را با او تمرین کنید. آنگاه فعالیت را با نواختن هریک از وسیله‌ها آغاز کنید و از دانش‌آموز بخواهید با شنیدن صدای هر وسیله، حرکت همراه آن را که تمرین کرده بود، نمایش دهد. این فعالیت را می‌توان به صورت دسته‌جمعی نیز انجام داد. بدین صورت که هر وسیلهٔ موسیقی توسط یک دانش‌آموز نواخته می‌شود و بقیهٔ دانش‌آموزان با شنیدن صدای آن، حرکت همراه را انجام می‌دهند. زمان شروع و پایان نواختن هر آلت موسیقی را مربی تعیین خواهد کرد.



وقت آرامش

حرکت و آرامش، مکملهای خوبی برای یکدیگرند. آموزش "چگونه آرام گرفتن" به دانش‌آموز، به اندازهٔ آموزش "چگونه حرکت کردن" مهم است. یادگیری شل و آرام کردن بدن، می‌تواند به تمرکز کردن دانش‌آموز کمک کند. با استفاده از عبارتهای زیر، دانش‌آموز را برای یک آرامش و استراحت کامل راهنمایی کنید. عبارتها را آهسته و آرام بگویید. از دانش‌آموز بخواهید چشم‌هایش را ببندد و بر روی املای کلمات و عملیات ریاضی‌ای که در آن هفته خوانده است، تمرکز کند. با یک فکر و ذهن آرام، یادگیری و به‌خاطر سپردن آسان‌تر می‌شود.

من انگشتانم را که زمین را لمس می کنند، احساس می کنم.
من پاهایم را بدون سر و صدا، استراحت می‌دهم.
من دست‌هایم را رها می کنم، بگذار شانه‌هایم
به زمین برسند.
من چشم‌هایم را می‌بندم و حرکت نمی کنم.
آرام و ساکت و هنوز هم آرام،
یک آبشار آرام و ملایم، دارد مرا می‌شوید.



تمرین تخیل



با این فعالیت، حافظه و بدن دانش‌آموز را به‌کار گیرید و او را برای انجام حرکات آرام و آهسته، که تحرک و آگاهی بدنی را افزایش می‌دهد، راهنمایی کنید. از او بخواهید حرکات را روی یک طرف بدن یا در یک جهت (راست یا چپ) نمایش دهد. با ایجاد مکث و فاصله، به او امکان دهید تا تفاوت بین حرکات دو طرف را درک و احساس کند. از او بخواهید چشم‌هایش را ببندد و احساس چگونگی انجام آن حرکات را با استفاده از طرف دیگر بدنش تصور کند. برای انجام این عمل، او باید حرکات و چگونگی احساس خود را به‌خاطر بیاورد. دوباره دو جهت را مقایسه کنید. در آخر از او بخواهید حرکات واقعی را در جهتی که آنها را تصور می‌کند، انجام دهد.

نمونه:



* با پاهای باز، راست بایستید و دست‌های خود را به دو طرف باز کنید.
* بالاتنهٔ خود را به سمت چپ خم کنید و سپس به حالت اول بازگردید.
* حرکت بالا را ده بار انجام دهید و سعی کنید هر بار، بیشتر خم شوید.



* دست‌های خود را (یک بار دست راست و یک بار دست چپ) به زمین برسانید. آیا در حرکت به سمت راست و چپ تفاوتی احساس می‌کنید؟
* چشم‌های خود را ببندید. تصور کنید با دست‌های باز به طرفین ایستاده‌اید و ده بار، به سمت راست خم می‌شوید.



* چشم‌هایتان را باز کنید. به هر دو سمت خم شوید؛ آیا تفاوت و تشابهی بین این دو سمت احساس می‌کنید؟
* حالا به سمت راست خم شوید. آیا می‌توانید تا آنجایی که روی سمت چپ خم شده بودید، خم شوید؟

چند حرکت دیگر:

* با پاهای باز، راست بایستید و طوری که دستتان به پایین پا برسد، خم شوید. دوباره راست بایستید.
* راست بایستید و به جلو نگاه کنید. سر را برگردانید و به شانهٔ خود نگاه کنید. سپس سر را به جای خود برگردانید.
* راست بایستید و به جلو نگاه کنید. شانهٔ خود را به گوش برسانید. سپس شانه را به جای اول بازگردانید.
* روی کف زمین بنشینید. پاهایتان را از زانو خم کنید و کف پاها را روی زمین قرار دهید. سپس کف یک پا را از زمین بلند کنید و با زانو، بینی خود را لمس کنید. دوباره کف پا را به زمین برگردانید.
* روی زمین بنشینید و پاهای خود را صاف به جلو دراز کنید. به‌آرامی به جلو خم شوید و انگشتان یک پای خود را با دست همان طرف لمس کنید.
* راست بایستید، به جلو نگاه کنید. زانوی خود را به چانه‌برسانید.





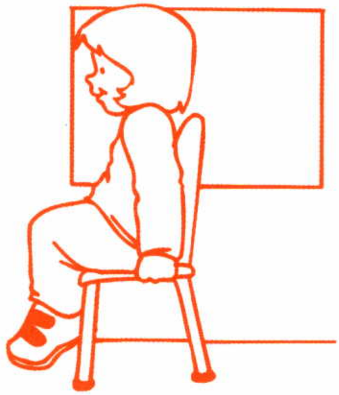












چگونه آن را انجام می‌دهید؟

دانش‌آموز را وادار کنید تا حرکات ساده‌ای را که هر روز انجام می‌دهد، به‌یاد آورد. برای مثال از او بخواهید روی صندلی خود بنشیند و به‌طرز بلند شدن از روی صندلی فکر کند. از او بپرسید اولین کاری که برای بلند شدن از روی صندلی انجام می‌دهد، چیست؟ به پاهایش فشار می‌آورد؟ از دست‌هایش استفاده می‌کند؟ به جلو خم می‌شود؟ دانش‌آموز جوابی به شما خواهد داد. آنگاه به او بگویید: "حالا از روی صندلی بلند شو." پس از بلند شدن، از او بخواهید نحوهٔ بلند شدن خود را به‌یاد آورد و شرح دهد. دوباره به او بگویید بنشیند و با اشارهٔ شما از روی صندلی بلند شود. آیا این بار هم، به همان شکل قبلی از روی صندلی بلند خواهد شد یا به شکل دیگری؟ مجدداً از او بخواهید تلاش کند و به‌خاطر بیاورد که چگونه از روی صندلی بلند شده است. آیا هر بار آن را به شکل دیگری انجام می‌دهد یا نه؟ به همین ترتیب، فعالیت را ادامه دهید.

باغ یک کشاورز

این فعالیت را باید با شرکت چند نفر انجام داد. از بچه‌ها بخواهید، دایره‌وار دور هم بنشینند و هریک، نام یک گل، میوه یا سبزی را برای خود انتخاب کنند. همهٔ آنها باید، تا حد امکان، نام یکدیگر را به‌خاطر بسپارند. سپس شما به‌عنوان کشاورز، بازی را آغاز کنید. بدین ترتیب که نام دو میوه یا گل را که در آن جمع وجود دارند انتخاب کنید و برای مثال بگویید: "من می‌خواهم یک سیب و یک گوجه فرنگی از این باغ بچینم." دانش‌آموزانی که نام آنها سیب و گوجه فرنگی است، باید به سرعت جای خود را با یکدیگر عوض کنند؛ پیش از اینکه شما (کشاورز) بتوانید جای یکی از آنها را بگیرید. کسی که بدون جا باقی می‌ماند، کشاورز خواهد شد و بدین ترتیب بازی ادامه می‌یابد. برای دانش‌آموزان بزرگ‌تر، بازی را با تغییر شکل حرکت هنگام عوض کردن جا، مشکل‌تر کنید. برای مثال با پریدن، لی‌لی کردن یا عقب عقب رفتن.



ادامه دادن یک ترتیب حرکتی



به خاطر سپردن یک ترتیب حرکتی را با دانش‌آموز تمرین کنید. به‌عنوان راهنما مقابل او بایستید و چند حرکت ساده مانند چرخیدن، دست زدن به زمین، باز کردن دست‌ها به طرفین و به پهلو قدم برداشتن را به‌دنبال هم انجام دهید. از او بخواهید با دقت به حرکتها نگاه کند و آنها را به‌خاطر بسپارد. سپس آنها را به همان ترتیب انجام دهد و تکرار کند. می‌توانید فعالیت را در ابتدا با دو حرکت شروع کنید و آنگاه به تعداد و شکل حرکتها اضافه کنید. در صورت درست انجام دادن ترتیب پس از چند بار، دانش‌آموز به‌عنوان راهنما عمل خواهد کرد.



یک چیز جا به جا شده است.

این فعالیت، دانش‌آموز را برای پرورش حافظهٔ دیداری به تلاش وامی‌دارد. از دانش‌آموز بخواهید با دقت به اطراف خود نگاه کند. سپس شما، در حالی که او خارج از اتاق است، محل پنج چیز را در اتاق تغییر دهید. برای مثال جابه‌جا کردن تقویم، وارونه کردن یک تابلو، جابه‌جا کردن ظرف ماهی، آویزان کردن یک کتاب در قفسهٔ کتابها و... . پس از وارد شدن دانش‌آموز به اتاق، از او بخواهید دوباره به اطراف خود نگاه کرده و پنج شیء جابه‌جا شده را پیدا کند. در صورت برنده شدن، می‌توانید برای جایزه از او بخواهید محل چند چیز را عوض کند و شما آنها را پیدا کنید.

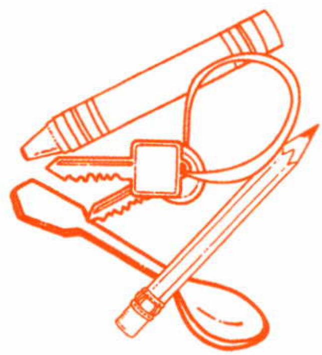


کدام کلمه؟

با این فعالیت پر تلاش، حافظهٔ دیداری را با تمرین کلمات همراه کنید. چند کارت کلمه را مقابل دانش‌آموز ردیف کنید. به او یک دقیقه اجازه دهید تا کلمات را بخواند و به‌یاد بسپارد. سپس از او بخواهید چشم‌های خود را ببندد و شما یک کارت را از ردیف خارج کرده و دوباره کارتهای باقی‌مانده را مرتب کنید. آنگاه به دانش‌آموز بگویید چشم‌های خود را باز کند و کارت برداشته شده را شناسایی کند. با جابه‌جایی ترتیب کلمات، چندین بار این فعالیت را انجام دهید. در صورت آمادگی دانش‌آموز برای تلاش بیشتر، می‌توانید کلمات جدید نیز به آنها اضافه کنید.

چه چیز کم شده است؟

یک ورق کاغذ و یک مداد به دانش‌آموز بدهید. ۱۰ تا ۱۵ شیء کوچک را داخل یک سینی قراردهید و یک دستمال یا حولهٔ آشپزخانه روی آن بکشید. از وسایل معمولی و آشنا مثل مداد، چسب، ساعت، دسته‌کلید، بیسکویت، قاشق، عکس و...استفاده کنید. سینی را مقابل دانش‌آموز بگذارید و حوله را بردارید. از او بخواهید به مدت یک دقیقه با دقت اشیاء را بررسی کند و تا جایی که می‌تواند آنها را به خاطر بسپارد. دوباره سینی را بپوشانید و از دیدرس دانش‌آموز دور کنید. آنگاه یکی از اشیاء را بردارید و نام آن را مقابل عدد ۱، روی کاغذ خود بنویسید. برای مشکل‌تر شدن فعالیت، می‌توانید طرز چیدن اشیاء را تغییر دهید. پس از آن سینی را مقابل دانش‌آموز قرار دهید و حوله را از روی اشیاء بردارید. سپس از دانش‌آموز بخواهید با نگاه کردن به آنها حدس بزند چه چیز کم شده است و روی کاغذ، نام آن را در مقابل عدد ۱ بنویسد. چندین بار فعالیت را تکرار کنید و هر بار شما و دانش‌آموز، نام شیء برداشته شده را مقابل نوبت تکرار، بنویسید. در پایان، جوابهای خود را با یکدیگر مقایسه کرده و تعداد جوابهای درست او را مشخص کنید.



کارآگاه

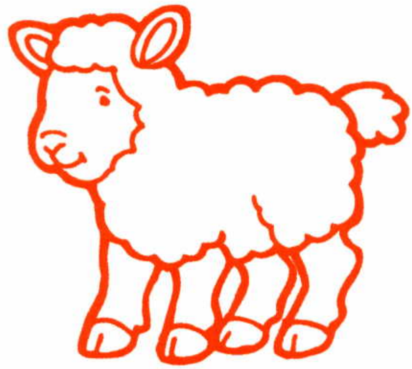


در این فعالیت از دانش‌آموز خواسته می‌شود که نقش یک کارآگاه را بازی کرده و یک تغییر را جست‌وجو کند. با یک فاصلهٔ مناسب، مقابل دانش‌آموز بایستید و به او بگویید: "تو یک کارآگاه هستی. با دقت به لباس، مو، کفش و... من نگاه کن." سپس از او بخواهید پشت به شما بایستد. در این فاصله شما نیز یک تغییر در خود ایجاد کنید، برای مثال عینک خود را بردارید، یک دکمه از پیراهن خود را باز کنید، و... . دوباره از او بخواهید به‌طرف شما برگردد و با دقت به شما نگاه کند و بگوید چه تغییری در شما رخ داده است. او باید طی ۳۰ ثانیه، آن تغییر را پیدا کند. این فعالیت را چند بار انجام دهید و هر بار به دانش‌آموز امتیاز بدهید. برای تنوع، می‌توانید شما نیز نقش کارآگاه را بازی کنید.

حرفهای پاک‌شده

از این فعالیت، می‌توان برای آموزش املای کلمات و کمک به پرورش حافظهٔ دیداری دانش‌آموز استفاده کرد. کلمه‌ای را انتخاب کنید و آن را درشت، روی یک ورق کاغذ بنویسید. دانش‌آموز باید کلمه را بخواند و آن را در هوا بنویسد. سپس از او بخواهید چشم‌هایش را ببندد و شما یک یا چند حرف از حروف کلمه را پاک کنید. آنگاه به او بگویید چشم‌هایش را باز کند و حرف پاک‌شده را بنویسد و دوباره کلمه را بخواند. این فعالیت را با کلمات گوناگون تکرار کنید. این روش می‌تواند به‌عنوان یک وسیلهٔ بسیار خوب، برای یادگیری و تقویت الگوی ترتیبی املای کلمات عمل کند.





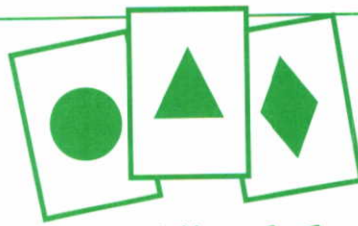
برهٔ کوچک گمشده

با این فعالیت، حافظه و تشخیص دیداری دانش‌آموز را پرورش دهید. از میان وسایل یا افرادی که در اطراف او وجود دارند، یک فرد یا یک چیز را انتخاب کنید و از دانش‌آموز این‌چنین سؤال کنید؛ برای مثال، از او بپرسید: "آن برهٔ کوچک گمشدهٔ مرا دیده‌ای؟" او خواهد پرسید: "چه بره‌ای؟" و شما مشخصات شیء یا فرد مورد نظرتان را شرح می‌دهید. آنگاه دانش‌آموز باید نام آن شیء یا فرد را از روی مشخصات گفته‌شده، حدس بزند و بگوید.



آماده برای بازشناسی

استفاده از فعالیتهای تصویری مانند صفحات ۱۵ و ۱۶، به پرورش مهارت حافظهٔ دیداری دانش‌آموز کمک شایانی می کند. از این صفحه‌ها کپی بگَیرید و قسمت بالای صفحهٔ ۱۵، "ببینید و بشناسید ۱" را ببُرید و به دانش‌آموز بدهید. به او بگویید با دقت تصویر را نگاه کند و به‌خاطر بسپارد که چه دیده است. می‌توانید به دانش‌آموز بگویید برای آنکه بهتر تصویر را به‌خاطر بسپارد، آن را رنگ کند. سپس تصویر را از او بگیرید و تصویر پایین صفحه "ببینید و بشناسید ۲" را به او بدهید. این بار به او بگویید که چند چیز در این تصویر با تصویر قبلی تفاوت دارد و او باید دور چیزهایی را که با تصویر قبلی فرق می‌کند، خط بکشد. در پایان، تصویر بالای صفحه را به او بدهید و از او بخواهید دو تصویر را مقایسه، و جوابهای خود را تصحیح کند. برای تکرار این فعالیت، تصویر "ببینید و به‌خاطر بسپارید" صفحهٔ ۱۶ را انجام دهید.

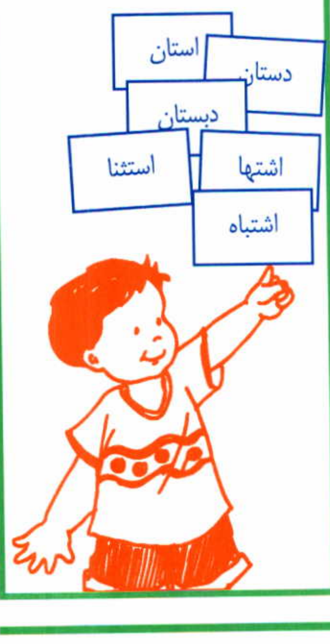


جور کردن به کمک حافظه

روی یک کاغذ قرمز، دو دایره، دو مثلث و دو لوزی؛ و روی یک کاغذ سبز رنگ نیز، دو دایره، دو مثلث و دو لوزی بکشید و آنها را با قیچی ببرید. سپس هریک را روی مقوای سفیدی بچسبانید. بدین ترتیب ۱۲ کارت خواهیم داشت. کارتها را به‌طور تصادفی به پشت روی میز ردیف کنید. هریک به‌نوبت، دو کارت را هم‌زمان با هم بلند کنید و شکل آنها را ببینید. اگر شکل دو کارت مثل هم بود (دایرهٔ قرمز، دایرهٔ قرمز) آنها را بردارید و اگر مانند هم نبود، کارتها را در محل قبلی خود قرار دهید. بدین ترتیب، بازی را ادامه دهید تا تمام کارتها جور شود. دانش‌آموز برای سریع‌تر جور کردن کارتها، باید با برداشتن هر کارت، محل آن را به‌خاطر بسپارد. در این بازی، برنده کسی است که بیشترین تعداد کارتهای مانند هم را دارد. این فعالیت را با شکل‌ها و تعداد دیگری نیز می‌توانید انجام دهید.

به یاد آوردن کلمه

برای انجام این فعالیت، دو دسته کارت از کلماتی که تشخیص آنها از یکدیگر قدری مشکل است، یا دانش‌آموز در یادگیری آنها اشکال دارد، تهیه کنید. کلماتی مانند اشتباه – استثنا – اشتها؛ دبستان – دستان – استان. یک دسته از کارتها را روی میز قرار دهید و دسته دیگر را در دست داشته باشید. سپس یکی از کارتها را یک لحظه به دانش‌آموز نشان دهید و از او بخواهید آن کارت را از میان کارتهای روی میز پیدا کند. این فعالیت را بارها تکرار کنید. می‌توانید به تعداد جوابهای درست به او امتیاز یا جایزه دهید.



نام .... تاریخ ....

ببینید و بشناسید ۱

با دقت تصویر را نگاه و بررسی کنید. به خاطر بسپارید که چه می‌بینید.



ببینید و بشناسید ۲

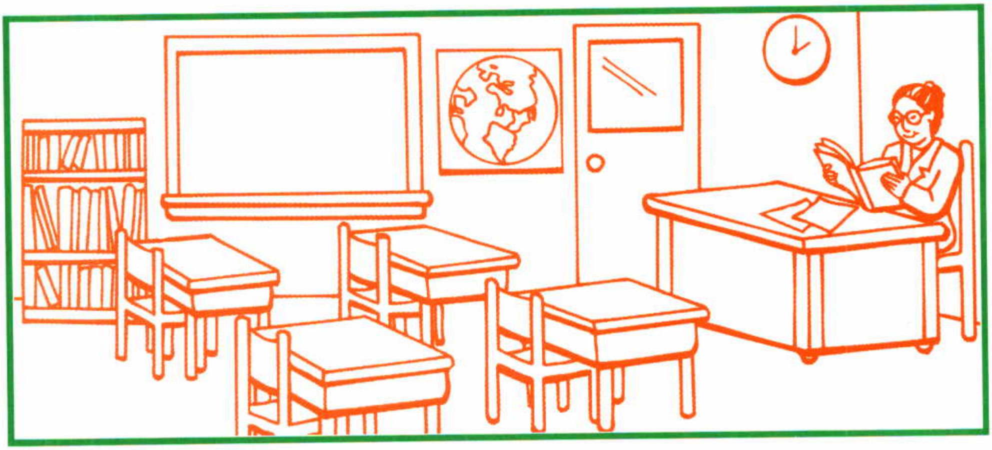
دور پنج چیز که با تصویر قبلی تفاوت دارد، خط بکشید.



نام .... تاریخ ....

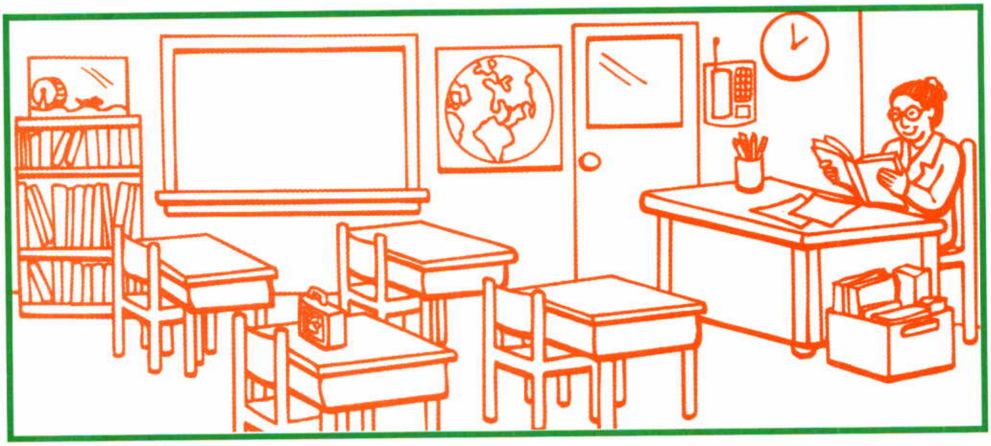
ببینید و به خاطر بسپارید ۱

تصویر را نگاه و بررسی کنید. به خاطر بسپارید که چه می‌بینید.



ببینید و به خاطر بسپارید ۲

دور پنج چیز که با تصویر قبلی تفاوت دارد، خط بکشید.





بررسی هنری

حافظهٔ دیداری دانش‌آموز را ضمن آشنا کردن وی با یک اثر هنری بزرگ، پرورش دهید. پوستری از یک نقاشی مشهور، یا نقاشی‌ای که جزئیات کمتری دارد، به دانش‌آموز نشان دهید. از او بخواهید با دقت نقاشی را بررسی کند و تا جایی که می‌تواند، آن را به‌خاطر بسپارد. پس از آنکه با فرصت کافی، نقاشی را بررسی کرد، آن را از دید او خارج کنید. سپس در مورد جزئیات مختلف نقاشی از دانش‌آموز سؤال کنید و بخواهید جوابهای خود را روی کاغذ بنویسد. دوباره نقاشی را به او نشان دهید و بگویید جوابهای خود را بازبینی کرده و مشخص کند که چقدر از جزئیات را به خاطر داشته است. آنگاه فعالیت را تکرار کنید. با این فعالیت، دانش‌آموز یاد می‌گیرد با دقت بیشتری به جزئیات توجه کند.

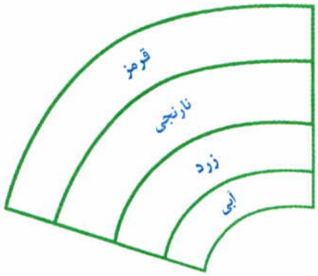
قسمت‌هایی از کلمه

دانش‌آموز را تشویق کنید که با کار کردن با رنگ، حافظهٔ دیداری خود را پرورش دهد. یکی از راهها این است که از او بخواهید کلمات و املای آنها را بررسی کند. یادآوری کدام قسمت از کلمه برای او مشکل‌تر است؟ اغلب کدام قسمت را اشتباه می‌نویسد یا نمی‌نویسد؟ کدام قسمت کلمه، او را به اشتباه می‌اندازد؟ از او بخواهید در تمرین کلمه‌ها، آن قسمت‌ها را با رنگ به‌خصوصی مانند رنگ بنفش بنویسد؛ و یا آسان‌تر اینکه، در هر بار نوشتن این کلمات، دور آن قسمت‌ها را با رنگ به‌خصوصی خط بکشد. این فعالیت به یادگیری املای درست کلمات در حافظهٔ دانش‌آموز کمک می‌کند.



رنگین کمان

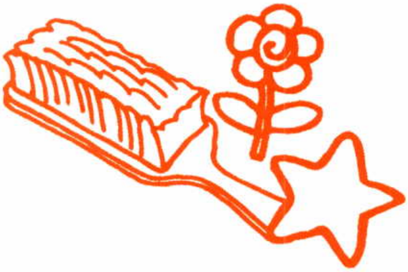
روش دیگر برای کار با رنگ و افزایش حافظهٔ دیداری، ساختن طرح رنگین کمان است. بچه‌ها هنگام تمرین کلمات و املای آنها، از ساختن رنگین کمان، لذت زیادی خواهند برد. از دانش‌آموز بخواهید کلمه را بنویسد و دور آن با مداد یا ماژیک رنگی، خط بسته‌ای هم‌آهنگ با شکل حروف، بکشد. سپس کشیدن این خط را مانند رنگین کمان، با دو یا سه رنگ مختلف دیگر نیز، تکرار کند. دانش‌آموز را تشویق کنید که ضمن کشیدن خطها، حروف کلمه را هم بگوید. نوشتن و تکرار حروف و کلمه‌ها، به یادآوریهای عینی کمک می‌کند.



قسمت‌های پاک‌شده

از دانش‌آموز بخواهید بر روی املای داستانی که شما آن را روی یک ورق کاغذ بزرگ یا تابلو نوشته‌اید، کار کند. ابتدا داستان را با هم بخوانید و سپس از دانش‌آموز بخواهید چندین بار آن را به‌تنهایی بخواند. پس از آشنا شدن او با داستان و کلمات آن، قسمتی از کلمه‌ها را پاک کنید و به‌جای آنها یک خط بکشید؛ برای مثال آخر کلمه، بخشی از کلمهٔ مرکب، و یا حروفی که در کلمه خوانده نمی‌شود. سپس دوباره داستان را با هم بخوانید و از دانش‌آموز بخواهید ضمن رسیدن به کلمات ناقص، قسمت‌های پاک‌شده را بلند بگوید و آنها را بنویسد.





دیدن و نوشتن

دانش‌آموز با این فعالیت، تشخیص صداها و نوشتن آنها را تمرین می‌کند. اشیایی را که نام آنها دارای صداهایی مانند ای، اُ و ... است، یا صداهایی که دانش‌آموز در آنها مشکل دارد، در یک سینی قرار دهید. برای مثال مسواک، گل، ستاره، سبزی، بستنی، اسب و... . به او ده ثانیه فرصت دهید تا با دقت به اشیاء نگاه کند و آنها را به‌خاطر بسپارد. سپس سینی را از دیدرس دانش‌آموز دور کنید و از او بخواهید نام چیزهایی را که دیده بود، روی کاغذ بنویسد. او در این بازی، تنها برای املای درست هر کلمه امتیاز می‌گیرد.

کدام کلمه درست به نظر می‌رسد؟

به دانش‌آموز یاد دهید هنگام نوشتن، به حافظهٔ دیداری خود اعتماد کند. زمانی که او از املای کلمه‌ای مطمئن نیست، به او بگویید آن کلمه را به چند شکلی که تصور می‌کند درست است، بنویسد. وقتی چند کلمه را کنار هم نوشت، از او سؤال کنید: "حالا کدام کلمه درست است؟" او می‌تواند کلمه‌ای را که اشتباه به نظر می‌رسد، خط بزند. این روش خوبی برای تمرین حافظهٔ دیداری است. اگر دانش‌آموز هم‌چنان از انتخاب خود مطمئن نیست، می‌تواند با نگاه کردن به کتاب، آن را بررسی کند و سپس کلمهٔ غلط را خط بزند.



ضرباهنگ وظیفه

استفاده از ضرباهنگ و شعر و سرود، راه بانشاطی برای کمک در به‌خاطر سپردن قوانین و مقررات خانه و مدرسه است. فهرستی از مقررات و رفتارهایی را که می‌خواهید در دانش‌آموز تشویق و تقویت کنید، بنویسید یا از او بخواهید با تأمل، فهرستی تهیه کند.
سپس به او بگویید با ضرباهنگ (ریتم)، یک قانون یا رفتار را بخواند و شما با گفتن "وظیفه، یک کلید طلایی است!" به‌عنوان "بند برگردان"، او را همراهی کنید. به‌همین ترتیب خواندن را با حرکت به جلو و عقب ادامه دهید.



بند برگردان:
وَ – ظی – فه
یک کلید طلَایی است!



توجه کنید!

آگهی‌کنندگان به‌خوبی می‌دانند که همراه کردن موسیقی با یک پیام یا آگهی بازرگانی، در به‌یاد سپردن محصولشان نزد مردم، بسیار اثرگذارتر خواهد بود. شما نیز می‌توانید مانند آنها، از همین روش استفاده کرده و در به‌خاطر سپردن اطلاعات مهم، به دانش‌آموز کمک کنید. قبل از به‌کار بردن این روش، از او سؤال کنید که آیا آهنگ یک پیام بازرگانی را می‌داند یا نه؟ بسیاری از بچه‌ها بدون آنکه تلاشی بکنند، بسیاری از آهنگهای تبلیغاتی را یاد می‌گیرند. بنابراین اگر می‌خواهید دانش‌آموز اطلاعات شما را به‌یاد بسپارد، آن را با همان آهنگ آشنا بخوانید. ابتدا خود آن را با یک نت بخوانید و آهنگ را بسازید. سپس از دانش‌آموز بخواهید با شما همراه شود. اگر با هم بخوانید، او بهتر به‌یاد خواهد سپرد.

صداها را حدس بزنید.

یک فعالیت شنوایی برای دانش‌آموز ترتیب دهید و او را برای به‌دقت شنیدن و به‌خاطر سپردن صداها، تشویق کنید. چند قوطی پلاستیکی یا جعبه‌های یک‌شکل که درون آنها دیده نمی‌شود تهیه کنید و آنها را با چیزهایی که صداهای متفاوتی تولید می‌کنند، پر کنید. با چیزهایی مانند برنج، گیرهٔ کاغذ، ماکارونی شکل‌دار، مهره، سکه، ذرت، سنگ‌ریزه، ماسه و نمک. روی کاغذ یک طرح شطرنجی بزرگ بکشید و نام هریک از آن چیزها را در هر خانه بنویسید. سپس از دانش‌آموز بخواهید هر جعبه را تکان دهد و بگوید درون آن چیست؛ و جعبه را روی نامی که حدس زده است، بگذارد. زمانی که تمام خانه‌ها پر شد، به او بگویید یک یک جعبه‌ها را باز کند و ببیند درست حدس زده است یا نه.

ماکارونی شکل‌دار	گیرهٔ کاغذ	برنج
ذرت	سکه	مهره
نمک	ماسه	سنگ‌ریزه





صداهای اطراف ما

حافظهٔ دانش‌آموز را برای شناخت صداهای محیط اطراف خود امتحان کنید. سی‌دی یا نواری که صداهای مختلفی از محیط اطراف دانش‌آموز روی آن ضبط شده است، تهیه کنید. می‌توانید از صداهایی مانند صدای زنگ در، زنگ مدرسه، صدای یکی از اعضای خانواده، صدای رعد و برق، صدای بسته شدن در، صدای ماشین پدر و... استفاده کنید. نوار را برای دانش‌آموز پخش و پس از هر صدا، دستگاه را متوقف کنید و از او بخواهید نامی را که برای آن صدا حدس زده است، روی کاغذ بنویسد. در پایان، دوباره نوار را پخش کرده و با یکدیگر جوابها را بررسی کنید.

ضرباهنگ و تکرار

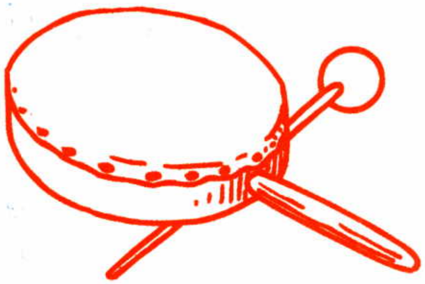
استفاده از آلت موسیقی ضربه‌ای، در به‌خاطر سپردن صداها و املای کلمات کمک زیادی خواهد کرد. ضرباهنگ (ریتم) و تکرار، توانایی به‌یاد سپردن را افزایش می‌دهد. چند آلت موسیقی ضربه‌ای تهیه کنید. کلمه‌ای را روی کاغذ بنویسید و از دانش‌آموز بخواهید آن را بلند با شما بخواند و حروف آن را هجی کند. دوباره کلمه را در حالی هجی کنید که با گفتن هر حرف یا صدای کلمه، دانش‌آموز ضربه‌ای به آن وسیله وارد کند. سپس به او بگویید: "حالا در حالی که من برای هر حرف یا صدا، یک ضربه می‌زنم، با دقت به من گوش بده." آنگاه کلمه را بلند بگویید و در هجی کردن آن، برای هر حرف، یک ضربه بزنید. پس از چند بار تمرین، این بار با زدن ضربه، یکی از حروف را نگویید و از دانش‌آموز بخواهید حرف حذف‌شده را اعلام کند.



ترتیب صداهای مختلف

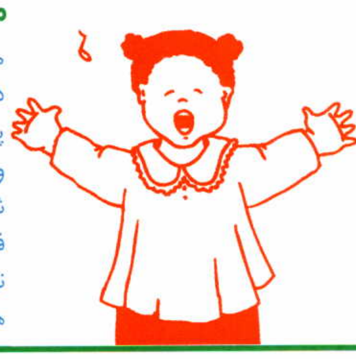
چند آلت موسیقی بچگانه یا وسایلی که صدای حیوانات را تولید می‌کند، روی میز بگذارید و از دانش‌آموز بخواهید هریک از وسایل را بنوازد و با دقت به صدای آن گوش دهد. پس از مدتی که او تقریباً با صدای هریک آشنا شد، آنها را به وسیلهٔ پرده یا جعبهٔ مقوایی پنهان کنید. آنگاه دو یا سه وسیله را با ترتیب مشخصی ردیف کنید و بدون اینکه دانش‌آموز آنها را ببیند، بنوازید. از او بخواهید با دقت به صداها گوش دهد. مواظب باشید دانش‌آموز متوجه نشود که چه وسیله‌ای را می‌نوازید. پس از چند بار نواختن، چند ثانیه مکث کرده و دوباره شروع به نواختن کنید و از دانش‌آموز بخواهید به صداها گوش کرده، بگوید که این ترتیب، همان ترتیب قبلی است یا خیر. فعالیت را با سایر وسایل و تغییر ترتیب محل آنها ادامه دهید.





یک ترتیب ضرباهنگی

در این فعالیت، با استفاده از آلات موسیقی ضربی، به‌یاد آوردن یک ترتیب ضرباهنگی را با دانش‌آموز تمرین کنید. یک آلت موسیقی ضربی تهیه کرده و با ضربه زدن به آن، یک ترتیب درست کنید. برای مثال، ابتدا یک ضربه و بعد دو ضربه به طبل بزنید و با همین الگو، ترتیب را ادامه دهید. از دانش‌آموز بخواهید با دقت به ترتیب گوش دهد و آن را تکرار کند. در صورت اشتباه، او را تصحیح کنید. سپس از او بخواهید دوباره ترتیب را تکرار کند. با سازهای دیگر، ترتیب‌های دیگر و شدت و ضعف صداها، فعالیت را ادامه دهید.



موسیقی، حافظه

موسیقی، وسیلهٔ خوبی برای اعلام زمان انجام یک برنامه یا کارهای روزمرهٔ دانش‌آموز است. برای اعلام زمان انجام هر کار، مانند تیتراژ زمان پخش خبر یا پیامهای بازرگانی در تلویزیون، یک سرود یا آهنگ بخصوص را انتخاب کنید و به دانش‌آموز یاد دهید که با این علامت، برای آن کار یا فعالیت خاص آماده شود. برای مثال با سرودی مرتبط با غذا خوردن، دانش‌آموز را برای غذا خوردن فراخوانید و یا زمان انجام تکالیف را با نوای دیگری به او اعلام کنید. سرود و نواهایی را انتخاب کنید که شما و دانش‌آموز از آن لذت می‌برید و با آنها راحت هستید. خواندن سرود را تا آغاز انجام آن کار ادامه دهید.

تمرین با چوبهای ضرباهنگ

دانش‌آموز را برای یادگیری الگوهای ترتیبی زیر، به‌منظور یک تمرین بدنی ریتمی یا ضرباهنگی فرح‌بخش، به تلاش وادارید. این فعالیت تمرین خوبی برای هماهنگی حافظهٔ شنوایی است. دو جفت چوب ضرباهنگ تهیه کنید. از دانش‌آموز بخواهید روی زمین بنشیند و در حالی که شما یک الگوی ترتیبی را به او نشان می‌دهید، با دقت آن را ببیند و بشنود. برای هر ترتیب الگو، یک کلمه یا علامت کلامی تعیین کنید و هنگام عمل آن را بگویید. دانش‌آموز باید فعالیت را چند بار تمرین کند و پس از یادگیری یک الگوی ترتیبی ریتمیک، آن را بدون استفاده از کلمه‌ها انجام دهد. ابتدا برای تمرین، یک ضربهٔ محکم روی زمین بزنید و از دانش‌آموز بخواهید بعد از شما آن را انجام دهد. الگوهای ترتیبی را مانند دستورالعمل زیر، به‌تدریج پیچیده‌تر کنید. ضربه‌ها همواره محکم باشد!

الگوی ترتیبی ۱:

با چوبها، روی زمینِ مقابل خود، یک ضربه بزنید.
دو چوب را محکم بِه یکدیگر بزنید.
تاپ، تق؛ تاپ، تق؛ تاپ، تق.

الگوی ترتیبی ۲:

با چوبها، روی زمینِ مقابل خود، یک ضربه بزنید.
دو چوب را محکم بِه یکدیگر بزنید.
چوبها را به دو پهلو به زمین بزنید.
تاپ، تق، پهلو؛ تاپ، تق، پهلو؛ تاپ، تق، پهلو.

الگوی ترتیبی ۳:

با چوبها، روی زمینِ مقابل خود، یک ضربه بزنید.
چوبها را به یکدیگرِ بزنید.
چوبها را به دو پهلو به زمین بزنید.
چوبها را به بالا پرتاب کنید و بگیرید.
تاپ، تق، پهلو، بالا؛ تاپ، تق، پهلو، بالا؛ تاپ، تق، پهلو، بالا.



الگوی ترتیبی ۴:

با چوبها روی زمین، یک ضربه بزنید.
چوبها را به یکدیگر بزنید.
چوبها را به دو پهلو به زمین بزنید.
چوبها را به بالا پرتاب کنید و بگیرید.
با چوبها روی زمین، یک ضربه بزنید.
تاپ، تق، پهلو، بالا، تاپ؛ تاپ، تق، پهلو، بالا، تاپ.

وقت داستان



حافظهٔ شنیداری دانش‌آموز را با گفتن داستان، پرورش دهید. داستان شیر و موش، و باد و خورشید را به‌نوبت برای دانش‌آموز تعریف کنید. سپس از صفحه‌های ۲۴ و ۲۵ کپی بگیرید و تصویرهای داستان را به او بدهید. او باید پس از شنیدن داستان، تصویرها را با توجه به رخداد داستان، شماره‌گذاری کرده و ترتیب آنها را مشخص کند. آنگاه می‌تواند تصویرها را قیچی کند و یک کتابچه با آنها درست کند.



شیر و موش

روزی در جنگل، در حالی که شیر خوابیده بود، یک موش کوچک از بینی او بالا رفت. شیر که از این کار خوشش نیامده بود، غرش‌کنان موش را گرفت. موش از شیر خواهش کرد او را رها کند و به او قول داد این کارش را جبران خواهد کرد. شیر به موش، که به سلطان جنگل قول جبران می‌داد، خندید. اما تصمیم گرفت او را آزاد کند. چند روز بعد، شیر در تور یک شکارچی اسیر شد و نمی‌توانست از آن خارج شود. موش غرش شیر را شنید و او را شناخت. وقتی شیر را در تور دید، شروع به جویدن طنابهای تور کرد و سوراخ بزرگی ایجاد کرد. آن‌گاه به‌سرعت، شیر از تور خارج شد. موش به شیر گفت: "حالا می‌بینید، یک موش هم می‌تواند به یک شیر کمک کند!" پیام این داستان این است: محبت هرگز از بین نمی‌رود.

باد و خورشید

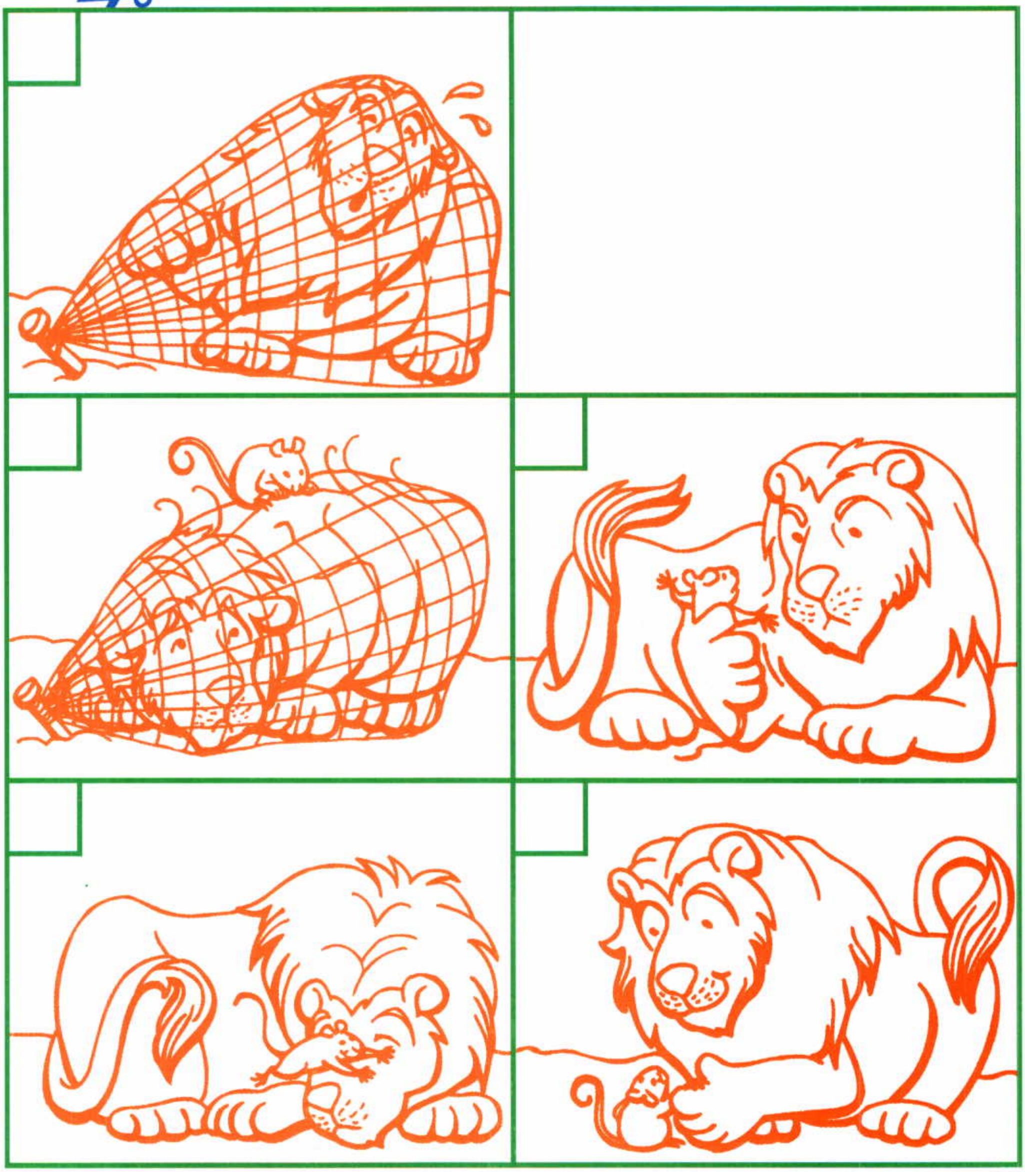
روزی باد و خورشید، دربارهٔ اینکه کدام‌یک از آنها قوی‌ترند، با یکدیگر بحث و جدل می‌کردند. در همان لحظه، شخصی از آنجا گذشت. خورشید به باد گفت: "هریک از ما که توانست پالتوی این شخص را از تنش بیرون بیاورد، قوی‌تر است." باد سخن خورشید را قبول کرد و با قدرت هرچه بیشتر شروع به وزیدن کرد. باد خشمگین، سبب شد که آن شخص پالتوی خود را محکم‌تر به دور خود بپیچد. تلاش باد بی‌فایده بود. سپس خورشید شروع به تابیدن کرد. آفتاب مهربانش، هوا را گرم کرد و شخص دکمه‌های پالتویش را باز کرد. هوا باز هم گرم‌تر شد. آن شخص که بسیار گرمش شده بود، پالتو را از تنش درآورد و برای استراحت زیر سایهٔ درختی نشست. پیام این داستان این است: جایی که زور و قدرت شکست می‌خورد، مهربانی برنده است.



نام .... تاریخ ....

به داستان گوش دهید و سپس تصویرها را به ترتیبی که داستان اتفاق افتاده است، شماره‌گذاری کنید. آنگاه آنها را رنگ‌آمیزی و سپس قیچی کرده و یک کتابچه با آن درست کنید.

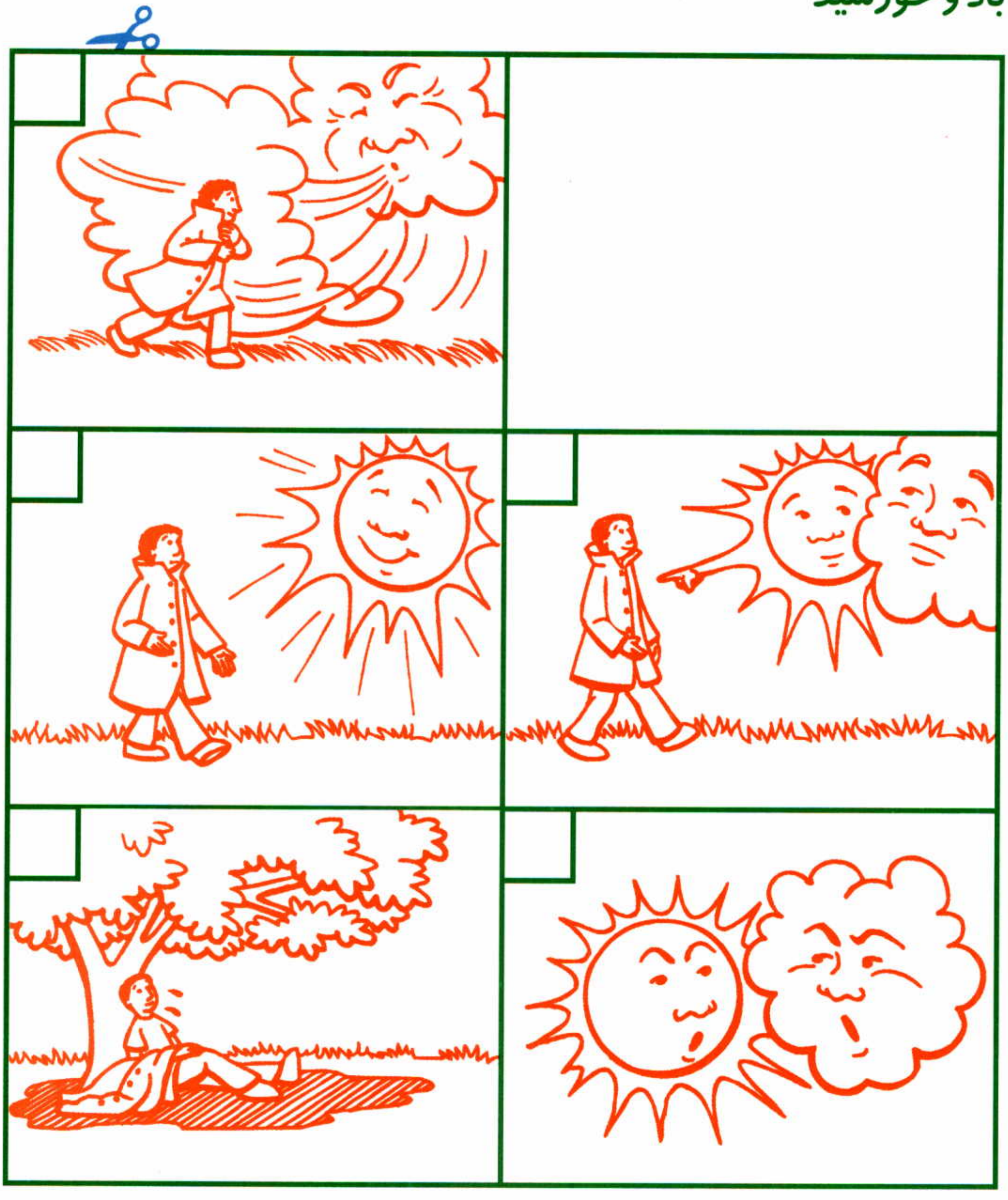
شیر و موش

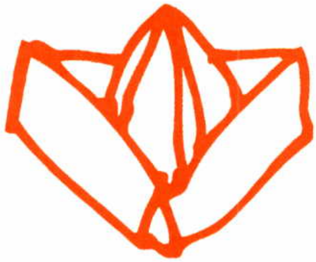


نام .... تاریخ ....

به داستان گوش دهید و سپس تصویرها را به ترتیبی که داستان اتفاق افتاده است، شماره‌گذاری کنید. آنگاه آنها را رنگ‌آمیزی و سپس قیچی کرده و یک کتابچه با آن درست کنید.

باد و خورشید





کلاه سه گوش من

موسیقی و ریتم، فعالیتهای زیادی را برای تمرین حافظهٔ شنیداری تأمین می‌کنند. شعر زیر را چند بار با ضرباهنگ (ریتم)، به‌همراه دانش‌آموز بخوانید. سپس حافظهٔ او را به تلاش وادارید. بدین صورت که ابتدا چند بار شعر را بخواند؛ آنگاه به او بگویید: "حالا به‌جای گفتن 'کلاه'، دوانگشتی کف بزن تق، تق." در مرحلهٔ بعد، از او بخواهید به‌جای گفتن 'کلاه و سه'، دوانگشتی کف بزند و بار آخر به‌جای 'کلاه، سه و گوش' دوانگشتی کف بزند.

کلاه من سه‌گوشه،
سه گوش داره کلاهم.
اون که سه گوش نداره،
کلاه من نباشه.

خواندن با ضرباهنگ

مطالبی را که دانش‌آموز باید یاد بگیرد با ریتم یا ضرباهنگهای ساده برای او بخوانید (مانند جدول ضرب که بچه‌ها دوست دارند آن را با آهنگ بخوانند و یاد بگیرند.) و یا از او بخواهید خودش برای درسهایی که باید به‌خاطر بسپارد، آهنگ و ترانه بسازد. خواندن با ضرباهنگ، بهترین راه برای تقویت یادگیری و از بر کردن است. دانش‌آموز می‌تواند با کف زدن یا دوانگشتی کف زدن، ریتم را در خواندنش حفظ کند.



از بر کردن با موسیقی

تحقیقات نشان داده است که موسیقی کلاسیک، مغز و ذهن را برای یادگیری پذیراتر می‌کند. بنابراین استفاده از موسیقی، برای کمک به افزایش مهارت از بر کردن، ایدهٔ خوبی است. به‌همین منظور، زمانی که دانش‌آموز در حال تمرین یا از بر کردن عملیات ریاضی یا املای کلمات است، یک موسیقی متن کلاسیک برای او پخش کنید. سعی کنید از آثار باخ، ویوالدی و موتسارت استفاده کنید.





برقراری ارتباط

یک راه آسان برای به‌خاطر سپردن یک فهرست چند موردی، برقرار کردن ارتباط جالب یا خنده‌دار بین آنهاست. به دانش‌آموز بیاموزید که برای پرورش مهارتهای حفظ کردن، از تخیل خود استفاده کند. با به‌خاطر سپردن یک فهرست ده‌موردی شامل گل، دمپایی، کامیون، کتاب، گردن‌بند، میز تحریر، اسکیت، شعر، ستاره و اسب شروع کنید.

برای دانش‌آموز شرح دهید که برای بهتر به‌یاد سپردن هریک از نامهای فهرست، باید یک تصویر خنده‌دار از آنها را تصور کند. از او بخواهید برای دو نام اول فهرست (گل و دمپایی) یک تصویر ذهنی خلق کند. بپرسید که چگونه می‌تواند یک تصویر جالب و خوشایند بسازد. شاید او بتواند تصویر یک گل را در گلدانی که شبیه دمپایی است، به ذهن بیاورد؛ و یا گلی را که دمپایی پوشیده است، تصور کند. شاید حتی بتواند به تصویر خود حرکت هم بدهد. برای مثال گلی را که دمپایی پوشیده و می‌رقصد، مجسم کند. از او بخواهید به‌نحوی تصویر، یا به‌عبارتی تصوّر خود را اغراق‌آمیز سازد. آیا او می‌تواند هزار گل دمپایی‌پوش را در حال رقص مجسم کند؟ دومین نام در فهرست، کامیون است. برای به‌یاد سپردن کامیون، او می‌تواند تا جای ممکن با حرکت و اغراق، آن را به‌شکل خنده‌داری به دمپایی ربط دهد. او ممکن است یک ردیف کامیون را در بزرگراهی تصور کند که درحالی‌که دمپایی به چرخهایشان است شلپ و شلوپ می‌کنند! نام بعدی، کتاب است. دانش‌آموز کتاب را به کامیون ربط می‌دهد؛ و به همین ترتیب الی آخر، نامها را به یکدیگر ارتباط می‌دهد؛ و آخرین نام را به گل، که اولین نام فهرست است. در نتیجه برای یادآوری فهرست، گل باید دمپایی را به‌یاد دانش‌آموز بیاورد و این دو کامیون را و بعد کتاب؛ به‌همین ترتیب باید همه فهرست به‌یاد دانش‌آموز بیاید.

ما به سفر می‌رویم و ...



زمانی که دانش‌آموز روش برقراری ارتباط را در فعالیت قبلی یاد گرفت، او را تشویق کنید تا آن را در بازی "ما به سفر می‌رویم" به‌کار ببرد. به او بگویید ما می‌خواهیم به مسافرت برویم و باید به‌طور تخیلی، وسایل خود را در چمدانی جمع کنیم. اما از او بخواهید وسایلی را برای جمع کردن نام ببرد که برای مثال با حرف "الف" شروع می‌شوند. مانند "من آینه را برداشتم تا در چمدان بگذارم." سپس بگوید: "من آینه و آدامس را برداشتم تا در چمدان بگذارم." یعنی برای گفتن هرشیء جدید، باید آنها را از ابتدا نام ببرد. برای بار سوم بگوید: "من آینه، آدامس و آلبوم خود را برداشتم تا در چمدان بگذارم." دانش‌آموز را تشویق کنید تا برای به‌خاطر سپردن چیزهای قبلی، تصویرهای خنده‌داری را از ارتباط آن اشیاء با یکدیگر در ذهن خود مجسم کند. وقتی دانش‌آموز از حرف "الف" خسته شد و شیئی برای گفتن نداشت، با حرف "ب" فعالیت را ادامه دهید. می‌توانید بازی را از ابتدا با حروف الفبا نیز شروع کنید. برای مثال "من به مسافرت می‌روم و آینه، برس، پاک‌کن و... را با خود برمی‌دارم."

تجسم و کشیدن تصویر آن



به دانش‌آموز در تمرین تجسم با چشمان بسته و کشیدن تصویر آن روی کاغذ کمک کنید. می‌توانید هنگام انجام این فعالیت، موسیقی ملایمی نیز برای او پخش کنید. برای او شرح دهید که می‌تواند در هر زمان، هرآنچه را می‌خواهد، به‌یاد آورد، آن را مجسم کند و روی کاغذ بنویسد یا بکشد. برای مثال، مادربزرگ و پدربزرگ خود را به‌یاد آورد، سپس تصویر آنها را با همهٔ مشخصاتی که دارند، مجسم کند و بکشد. کلامی از آنان را هم کنار تصویر بنویسد.



ماشین بابا

با این بازی آهنگین، جو شادی را ایجاد کنید. مقابل کودک بنشینید و با کف زدن، یک ضرباهنگ (ریتم) درست کنید و شروع به خواندن کنید. برای مثال: "ماشین بابا بزرگه." سپس از دانش‌آموز بخواهید با همان ریتم، عبارت را تکرار و عبارتی به آن اضافه کند. "ماشین بابا بزرگه، ماشین بابا قرمزه." به همین ترتیب بازی به‌نوبت با تکرار شعر از ابتدا ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که یکی از شما، چیزی را فراموش کنید. آنگاه دوباره بازی را شروع کنید و این بار می‌توانید از اسامی دیگری مثل مامان، خاله، عمو؛ و یا موضوع دیگری استفاده کنید.

چه چیزهایی دیده‌اید؟

این بازی، حافظهٔ دانش‌آموز را در به‌خاطر سپردن آنچه دیده است، و سرعت بخشیدن به قدرت مشاهده‌اش، به تلاش وامی‌دارد. ده الی دوازده شیء کوچک را در یک سینی قرار دهید و دستمالی روی آنها بکشید. از وسایل مختلفی که ارتباطی با هم ندارند، استفاده کنید؛ مانند دستبند، ماشین، سکه، دکمه، ساعت مچی، سوت، برس و مداد. مقابل دانش‌آموز، دستمال را از روی اشیاء بردارید و بگذارید برای یک دقیقه آنها را نگاه کند و به‌خاطر بسپارد. سپس دوباره دستمال را روی آنها بکشید و از او بخواهید بگوید چه چیزهایی دیده است؛ و هرکدام را که به‌یاد می‌آورد، روی کاغذ بنویسد. پس از نوشتن، از او بپرسید از چه روش و ترفندی برای به‌خاطر سپردن آنها استفاده کرده است.



بازی نامها



در این بازی دانش‌آموز باید از مهارت تمرکز، برای تکرار اطلاعات داده‌شده توسط بازیکن قبلی، و اضافه کردن اطلاعات خود، استفاده کند. بازی تا زمانی که بازیکنی اشتباه نکرده، ادامه پیدا می‌کند. البته بازی به‌صورت دسته‌جمعی جالب‌تر خواهد بود.

مثال ۱:

مادر: اسم من محبوبه است.

علی: اسم شما محبوبه است؛ فامیل من اصلانی است.

مادر: فامیل تو اصلانی است؛ فامیل من کتابچی است.

علی: فامیل شما کتابچی است؛ اسم پدر من بابک است.

مثال ۲:

الهام: فامیل من احمدی است.

زیبا: فامیل الهام، احمدی است؛ فامیل من صدری است.

مهدیه: فامیل زیبا صدری است؛ فامیل من کاشانی است.

جمله را ادامه دهید.



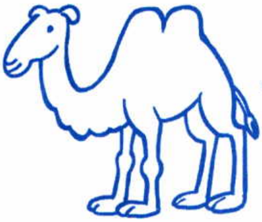
این بازی دانش‌آموز را برای پرورش حافظهٔ شنیداری خود به چالش خواهد کشید. با یک جملهٔ کوتاه شروع کنید و از دانش‌آموز بخواهید آن را تکرار کند. برای مثال: "ما بیسبال بازی می‌کنیم." دوباره جمله را تکرار و یک عبارت به آن اضافه کنید تا جمله طولانی‌تر شود. "ما بیسبال بازی می‌کنیم و بعد از آن." این‌بار نیز از دانش‌آموز بخواهید جمله را تکرار کند. دوباره عبارتی به جمله اضافه کنید و از او بخواهید جمله را تکرار کند. "ما بیسبال بازی می‌کنیم و بعد از آن دربارهٔ بازی صحبت می‌کنیم." اگر دانش‌آموز ایده‌ای داشته باشد، می‌توانید با یک جملهٔ کوتاه او، بازی را ادامه دهید. در این بازی حتی می‌توانید یک داستان کوتاه را تعریف کنید و سپس از جایی که دانش‌آموز آن را به‌خاطر می‌آورد، به‌عقب برگردید و هر واقعه را قبل از اضافه کردن یک عبارت جدید، تکرار کنید.

یادآوری روزهای خوب گذشته



انجام این فعالیت برای مرور بعضی از نتایج و تغییرات در پایان یک واقعه، مثل رفتن به خرید، یا زمان، مثل یک سال تحصیلی، جالب خواهد بود. برای مثال، در پایان یک ترم یا سال تحصیلی، روی کاغذ بنویسید: "من زمانی را به‌یاد می‌آورم که ـــ بلد نبودم، اما حالا آن را ـــ! سپس از دانش‌آموز بخواهید جمله را کامل کند. او ممکن است آن را این‌چنین تکمیل کند: "من زمانی را به‌یاد می‌آورم که تفریق بلد نبودم، اما حالا آن را یاد گرفته‌ام." بدین ترتیب، چند جمله ناقص برای او بنویسید و از او بخواهید جمله‌ها را کامل کند. در قبال کامل نکردن هر جمله، یک امتیاز از او کم کنید.

حلقهٔ حیوانات





یک بازی حافظه با نام حیوانات انجام دهید. بدین ترتیب که ابتدا شما، نام یک حیوان را بگویید و سپس از دانش‌آموز بخواهید نام حیوانی را که با صدای آخر نام حیوان شما شروع می‌شود، بگوید. برای مثال شما می‌گویید: "خرگوش". او باید بگوید: "شتر". به همین ترتیب بازی را بدون گفتن نامهای تکراری، ادامه دهید تا جایی که یکی از شما قادر به پیدا کردن نام حیوانی با حرفی که می‌خواهید، نباشد. آنگاه بازی را با نام چیز دیگری مانند نام کشور، انسان، شهر، میوه و... انجام دهید. این بازی به صورت دسته‌جمعی جالب‌تر خواهد بود.



در باغ وحش

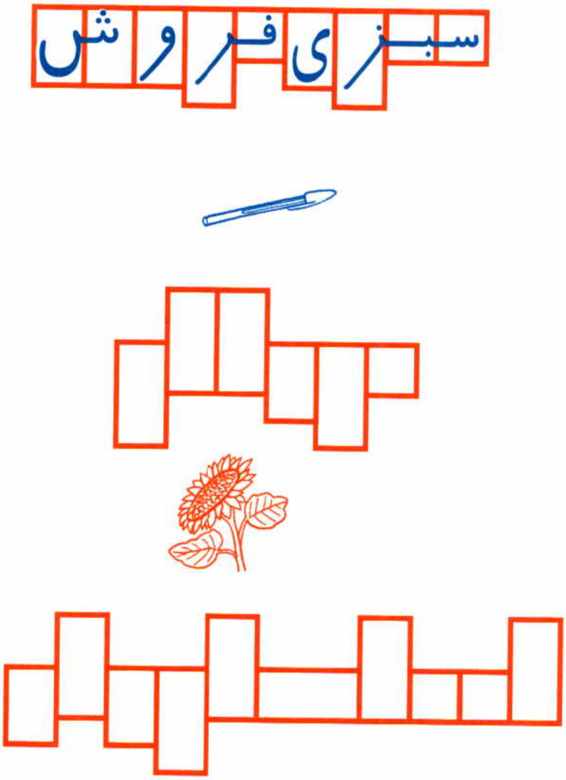
این بازی به صورت دسته‌جمعی انجام می‌شود. در یک جمع چندنفرهٔ بچه‌ها، چهار یا پنج دانش‌آموز را به‌عنوان حیوانات باغ وحش انتخاب کنید. از آنها بخواهید هریک، نام یک حیوان را برای خود انتخاب کنند و به‌ردیف بایستند و نام انتخابی خود را بگویند. دانش‌آموز دیگری را به‌عنوان نگهبان باغ وحش انتخاب کنید و از او بخواهید سعی کند آن نامها را به‌خاطر بسپارد. سپس نگهبان چشم‌هایش را ببندد و ادای خوابیدن را درآورد. در آن هنگام حیوانات ترتیب ایستادن خود را عوض کنند. پس از چند لحظه به نگهبان بگویید: "بیدار شو، بیدار شو. حیوانات گم شده‌اند." وقتی نگهبان بیدار شد، از او بخواهید نام حیوانات را با ترتیب جدید بگوید. هر بار جای نگهبان و یکی از حیوانات را برای تمرین عوض کنید. برای انجام دونفرهٔ این بازی، می‌توانید از مجسمهٔ شخصیت‌های کارتونی یا کارتهای رنگی به‌جای حیوانات استفاده کنید. برای مثال چند کارت رنگی (سه یا چهار رنگ) یا مجسمه را روی میز بچینید و به هریک نام یک حیوان را نسبت دهید. سپس در حالی که دانش‌آموز چشم‌هایش را بسته است، شما جای مجسمه یا کارتها را عوض کنید و پس از باز کردن چشم‌ها از او بخواهید نام حیوانات را بگوید.

پرنده، آدم، ماهی

به دانش‌آموز بگویید: "پرنده، آدم، ماهی - پرنده!" و شمارش از یک تا ده را آغاز کنید. او باید بلافاصله، قبل از پایان شمارش شما، نام یک پرنده را بگوید. دوباره عبارت را تکرار کنید. دانش‌آموز زمانی برنده است که قبل از پایان شمارش، نام مورد نظر را بگوید و در ضمن نام پرنده تکراری نباشد. سپس بازی را با نام آدم و ماهی، ادامه دهید. این بازی به‌صورت دسته‌جمعی و زمانی که ادامه‌دار است، پرتلاش‌تر و مهیج‌تر خواهد بود، زیرا شرکت‌کنندگان باید نامهایی را که قبلاً گفته شده است، به‌خاطر داشته باشند و به کار نبرند.



خلق کلمهٔ مرکب



این فعالیت بر شکل و آرایش کلمه تأکید دارد و به وسیلهٔ مهارتهای فضایی قوی، به دانش‌آموز کمک می‌کند تا کلمات را به‌خاطر بسپارد. قبل از دادن تمرینها، به دانش‌آموز نشان دهید که چگونه، دور حروف کلمهٔ سبزی‌فروش، خانه‌های چهارگوشی کشیده شده است. سپس از صفحه کپی بگیرید و از او بخواهید نام تصویر بالای خانه‌های کلمهٔ مرکب را بگوید (خودکار ـ آفتاب‌گردان) و آن را در خانه‌ها بنویسد. برای او شرح دهید که تفاوت شکل خانه‌ها از نظر قد و اندازه، خود سرنخی برای نشان دادن شکل حروف و املای کلمه خواهد بود؛ حروف بلند در خانه‌های بلند و حروف کوتاه در خانه‌های کوتاه. این تمرین را می‌توان با کلمات دیگری که دانش‌آموز در نوشتن آنها دچار اشتباه می‌شود نیز انجام داد. کلماتی مانند خواب، خار، خواهر، علف‌خوار.

جور کردن کلمات به کمک حافظه

با استفاده از این بازی تمرکزی، کلمه‌های جدید را با دانش‌آموز تمرین کنید. کلماتی را که می‌خواهید دانش‌آموز به‌یاد بسپارد، روی دو کارت بنویسید و آنها را به‌طور تصادفی به‌پشت روی میز قرار دهید. از او بخواهید یک کارت را بردارد و با صدای بلند کلمهٔ روی آن را بخواند. سپس کارت دیگری را بردارد و بلند بخواند.

اگر دو کارت مثل هم بود، آنها را از ردیف برداشته و به کناری بگذارد؛ به‌عبارتی دو کلمهٔ مثل هم جور شده است. چنانچه کارتها مثل هم نبود، آنها را سر جای قبلی خود برگرداند و دو کارت دیگر را بردارد. او باید با برداشتن کارت و خواندن کلمه، محل کلمه‌ها را به‌یاد بسپارد تا بتواند سریع‌تر همه آنها را جور کند. این فعالیت را می‌توان به‌صورت گروهی انجام داد و برنده نیز تعیین کرد.



جور کردن کلمه‌های هم‌معنی

برای پرتلاش‌تر کردن بازی جور کردن کلمه‌ها به کمک حافظه، می‌توانید به‌جای کلمات مثل هم، کلمه‌های هم‌معنی، مثل زیبا و قشنگ را روی دو کارت بنویسید. سه یا چهار جفت کلمهٔ هم‌معنی را روی کارتهای مقوایی محکم بنویسید و آنها را به‌طور تصادفی به پشت، روی میز قرار دهید. هریک به‌نوبت کارتی را بردارید و با صدای بلند کلمه روی آن را بخوانید، و سپس کارت دیگری را. اگر کلمات دو کارت هم‌معنی بودند، مثل آرام و آهسته، کارتها را برای خود بردارید، و اگر هم‌معنی نبودند، دوباره آنها را به‌جای قبلی خود بازگردانید. دانش‌آموز را تشویق کنید تا با برداشتن هر کارت محل و معنی آن را به‌خاطر بسپارد. بازی را تا جور شدن تمام کارتها، ادامه دهید. برنده کسی است که بیشترین کارت جور را داشته باشد. این بازی را با کلمات مخالف و جور کردن ضمیر با فعل، یا هر ایدهٔ دیگری که به نظرتان می‌آید نیز انجام دهید.





نمایش

یکی از راههای تقویت حافظه، درگیر کردن دانش‌آموز با نمایش‌های تئاتری است. تمرین برای اجرای یک نمایشنامه، برای همه بچه‌ها تجربهٔ هیجان‌انگیزی است. خواندن مکرّر متن نمایش، خود سبب روان‌خوانی در دانش‌آموز می‌شود و با خواندن متن، تکرار آن و تمرین نقش، او قادر خواهد بود نمایشنامه را از بر کند. از آن گذشته، با اجرای نمایش او شاد خواهد شد. این فعالیت را خودتان با دانش‌آموز (دونفره)، با یک متن سادهٔ نمایشی انجام دهید و یا دسته‌جمعی آن را اجرا کنید.



روش اجرای نمایشنامه

۱ – یک یا دو قطعه از متن را با هم، یک‌صدا بخوانید.
۲ – به‌نوبت هریک، یک قطعه از نمایشنامه را بخوانید.
۳ – برای هر بازیگر، یک قطعه تعیین کنید.
۴ – هر بازیگر باید قطعهٔ خود را بخواند و آن را واضح و با بیان حالات، ادا کند.
۵ – نمایشنامه را اجرا کنید.

می‌توانید برای اجرای یک نمایشنامه، از داستانهای سادهٔ کتابهای درسی یا کتابهای قصهٔ مناسب دانش‌آموز که گفته‌های هر شخصیت در آن مشخص شده است، استفاده کنید. خودتان نیز می‌توانید با استفاده از کتابهای تصویری آشنا، یک نمایشنامهٔ ساده بنویسید.

دو کبوتر



دانش‌آموز را برای از بر کردن و نمایش دادن، تمرین دهید. به‌همراه دانش‌آموز داستان "دو کبوتر" را که در صفحهٔ بعد آمده است، به‌صورت نمایش اجرا کنید. او را تشویق کنید تا عروسک شخصیت‌های داستان را درست کند و آنها را در دست بگیرد، و یا با ماسکی از شکل آنها بر روی صورت، نمایش را بازی کند.

دو کبوتر

کبوتر نر: تابستان است و دانه در دشت فراوان؛ باید مقداری دانه در منزل خود ذخیره کنیم. چون هنگام زمستان، در صحرا چیزی وجود ندارد که بخوریم و باید با این ذخیره زمستان را سر کنیم.

کبوتر ماده: درست می‌گویی، باید مقداری دانه ذخیره کنیم و ظرفها را پر از دانه کنیم.

کبوتر نر: اکنون که کارمان تمام شد و تابستان گرمی است، من خیال پرواز دارم و به دشت می‌روم.

کبوتر ماده: بسیار خوب، اما من در خانه می‌مانم.

کبوتر نر: خداحافظ.

کبوتر ماده: خداحافظ.

کبوتر ماده: خوب، حالا که تنها هستم بهتر است سری به دانه‌ها بزنم. وای دانه‌ها خشک شده و ظرف خالی به‌نظر می‌رسد.

کبوتر نر: سلام من آمدم. چه می‌کنی؟

کبوتر ماده: به ظرف دانه‌ها نگاه می‌کنم که خشک شده و کم شده‌اند.

کبوتر نر: چرا دانه‌ها کم شده، آنها را خورده‌ای؟ مگر نمی‌دانی این آذوقهٔ زمستان ما است. چرا خوردی؟

کبوتر ماده: نه، من آنها را نخورده‌ام. آنها در اثر گرمای تابستان خشک شده و کم به‌نظر می‌رسند. زمستان که بیاید و باران ببارد، خواهی دید که دانه‌ها نم می‌کشد و مثل اولش می‌شود.

کبوتر نر: باید دید.

کبوتر ماده: حالا که زمستان شد و دانه‌ها نم کشید، بیا و ظرف را ببین.

کبوتر نر: چه اشتباهی کردم که حرف تو را باور نکردم. چطور آن‌همه بدرفتاری با تو را جبران کنم؟ باید قبل از آن به سرانجام کارم فکر می‌کردم. بسیار پشیمانم. اما پشیمانی سودی ندارد.



خواندن و از بر کردن شعر

در حالی که روان‌خوانی، اعتماد به‌نفس و بیان خلاق دانش‌آموز را افزایش می‌دهد، خواندن شعر و دکلمه مهارت حفظ کردن را در او تقویت می‌کند. شعرهایی مناسب سطح دانش‌آموز پیدا کنید و از او بخواهید آنها را با صداهای متفاوت (بالا، متوسط، پایین) بخواند. ابتدا شما شعر را بلند بخوانید و سپس به همراه دانش‌آموز؛ و در آخر، او به‌تنهایی آن را بخواند. از او بخواهید هر روز شعر را بخواند تا از بر شود. این فعالیت به‌صورت دسته‌جمعی (اجرای کُر) و با تعیین یک یا چند نفر، برای خواندن با صداهای متفاوت، جالب‌تر خواهد بود. از شعر صفحهٔ بعد کپی بگیرید و آن را با یکدیگر بخوانید.



روز زمین را جشن بگیرید.



صدای متوسط:

در این جهان پهناور (دست‌های خود را مانند دکلمه کردن به طرفین باز کنید.)
یک مکان خاص وجود دارد.
نام آن سیارهٔ زمین است.
ما انسانها در آن زندگی می‌کنیم.

صدای بالا:

این سیاره، آبی و زیبا است. (با بالا بردن دست‌های خود به بالای سر، یک گردی درست کنید.)
خانهٔ ما است.
هوا، دریا و خشکی دارد.
هر آنچه را نیاز داریم، دارد.

صدای پایین:

شادی به خانه ما بیا، به زمین. (دست‌های خود را به‌علامت گرفتن چیزی که به‌طرف شما می‌آید، تکان دهید.)
در روز دوم اردیبهشت،
بگذار، یاد بگیریم که چگونه از خانهٔ خود مواظبت کنیم.

صدای بالا:

این کار ماست! (به همه اشاره کنید.)



گوش دادن به جزئیات

با بلند خواندن یک داستان یا بخشی از آن، به دانش‌آموز کمک کنید تا ضمن پرورش مهارت گوش دادن و درک مطلب، حافظهٔ شنیداری خود را هشیار و دقیق کند. ابتدا به دانش‌آموز یاد دهید که چگونه بر جزئیات داستان تمرکز کند. سپس داستان را بخوانید و پنج سؤال در مورد آن از او بپرسید. از او بخواهید پاسخ‌ها را مو به مو بنویسد تا آنها را با یکدیگر تصحیح کنید. تمرین را با خواندن داستان سادهٔ "آماده برای مدرسه" آغاز کنید.



کلمه‌های هم‌آوا

بررسی کلمات هم‌آوا، روش خوبی برای کمک به پرورش حافظه، برای یادگیری کلمه‌ها است. برای مثال کلماتی مانند موش، دوش، گوش ـ داستان، دستان، استان ـ علف‌خوار، گوشت‌خوار، ...

بعضی از روشهای به‌یاد سپردن این کلمات عبارتند از:

* نوشتن هریک از حروف مشترک کلمه‌ها با یک رنگ. برای مثال در موش و گوش "و" با رنگ قرمز و "ش" با رنگ سبز نوشته شود.

* نوشتن تمام حروف مشترک با یک رنگ و بقیه حروف با رنگهای دیگر. برای مثال "وش" با قرمز و بقیه حروف با رنگهای دیگر نوشته شود.

* نشان دادن شکل هر کلمه با کشیدن یک خانه به دور حروف آن و سایه زدن خانه‌های حروف مشترک.

* نوشتن کلمات و کشیدن گردی دور حروف مشترک هر کلمه.



آماده برای مدرسه

فردا اولین روز مدرسه است و تینا به کلاس سوم می‌رود. او از اینکه امسال خانم افشار معلم اوست، بسیار خوشحال است. تینا و پدرش برای خرید کیف و سایر وسایل مدرسه به بازار رفته‌اند. مادر تینا خوراکیهای او را آماده می‌کند: یک لقمه نان و پنیر با یک سیب. تینا از اینکه فردا دوباره دوستانش را می‌بیند، بسیار خوشحال است. او تمام تابستان آنها را ندیده است!

سؤالها:

۱ – چه کسی تینا را برای خرید وسایل مدرسه به بازار برده است؟ (پدرش)

۲ – او به کلاس چندم می‌رود؟ (سوم)

۳ – امسال چه کسی معلم اوست؟ (خانم افشار)

۴ – خوراکیهایی که تینا به مدرسه می‌برد، چیست؟ (نان، پنیر و سیب)

۵ – کِی، اولین روز مدرسه است؟ (فردا)

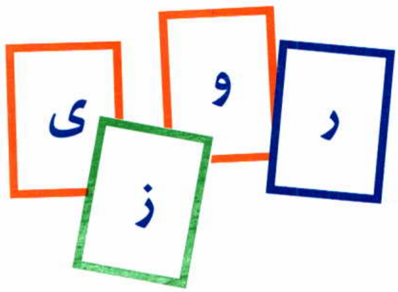
نوشتن با بدن

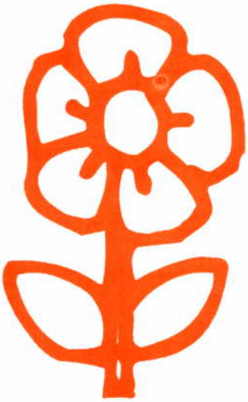
با انجام این تمرین حرکتی خلاق، در به‌یاد آوردن شکل حروف به دانش‌آموز کمک کنید. از دانش‌آموز بخواهید بدن خود را به‌شکل حرفی که شما می‌گویید، درآورد. او را تشویق کنید تا در حرکاتش اغراق کند و بیش از حد از دست‌ها و پاهای خود استفاده کند. پس از تمرین چند حرف، از او بخواهید شکل نام خود را با حرکت بدنش نشان دهد. سپس شکل کلمات دیگری را نشان دهد و شما کلمه را حدس بزنید؛ و به‌عکس.

املای کلمه‌ها

بچه‌ها برای به یاد سپردن املاء یا صدای کلمه‌ها، از روشهای متفاوتی استفاده می‌کنند. دانش‌آموز را راهنمایی کنید تا یکی از روشهای زیر را که فکر می‌کند در یادگیری بهتر او مؤثر است، انتخاب کند. ضمن انتخاب، شما نیز می‌توانید روشها را برای یادگیری بهتر او ارزیابی و بهترین را برای کار کردن با او پیدا کنید.

* حروف یا صداهای کلمه را با آواز خواندن بگوید.
* حروف یا صداهای کلمه را با ضرباهنگی که شما با کف زدن ایجاد می‌کنید، بگوید.
* کارتهای حروف کلمه را به او بدهید و از او بخواهید کلمه‌ای را که شما می‌گویید با آنها بنویسد، و جای هر حرف را مشخص کند.
* با چسب یا خمیر کلمه را بنویسد.
* کلمه را با سنگ‌ریزه یا غلات بنویسد.
* کلمه را بنویسد و با رنگهای مختلف دور هر حرف آن خط بکشد.



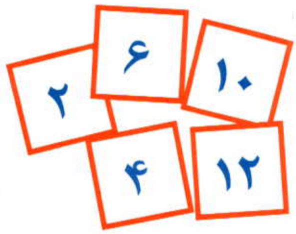


املای مشترک

به دانش‌آموز یاد دهید که در به‌یاد آوردن کلمات جدید از روش تداعی استفاده کند. برای مثال، اگر دانش‌آموز نوشتن و خواندن "آبان" را می‌داند، برای نوشتن "آبادان" می‌تواند با به‌یاد آوردن املای آبان، سریع‌تر و آسان‌تر آن را بنویسد.

برای مثال :

* از به‌یاد آوردن کلمهٔ حس می‌توان کلمات احساس، حساسیت و حواس را نوشت.
* از به‌یاد آوردن کلمهٔ گل، می‌توان گلستان، گلباران و... را نوشت.
* از به‌یاد آوردن کلمهٔ عجب، کلمه‌های تعجب، عجیب و... را نوشت.



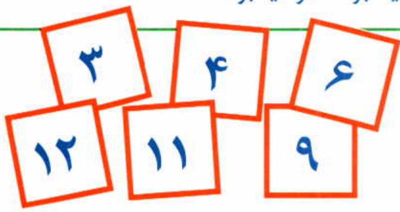
حافظه برای ریاضی

بازیهای ریاضی از جمله راهکارهای مؤثر در حفظ کردن عملیات ریاضی‌اند. این بازی با کارتهای عدد و یک ساعت انجام می‌شود. روی یک ورق کاغذ ضخیم، کارتهای عدد صفحهٔ بعد را دو بار بنویسید یا کپی کنید. کارتها را با قیچی ببرید، آنها را زیر و رو کنید و به صورت کپه‌ای (روی‌هم)، به‌پشت روی میز بگذارید. برای بازی، مدت زمانی را تعیین کرده و زمان شروع بازی را یادداشت کنید. سپس از دانش‌آموز بخواهید دو کارت رویی را بردارد و طبق قرار قبلی، آنها را با هم جمع یا ضرب کند. اگر این عمل ریاضی را درست انجام داد، دو کارت را برمی‌دارد، در غیر این صورت آنها را به زیر کپهٔ کارتها می‌گذارد. سپس شما بازی را انجام دهید. به‌همین ترتیب، به‌نوبت بازی را ادامه دهید تا زمان تعیین‌شده پایان یابد. آنگاه، هریک تعداد کارتهای خود را بشمارید. هرکس کارت بیشتری داشت، برنده است. بازی را می‌توان دوباره با زیر و رو کردن کارتها و گرفتن زمان، ادامه داد.



جنگ عملیات ریاضی

این بازی نیز، در حفظ کردن عملیات ریاضی به دانش‌آموز کمک می‌کند. کارتهای عدد صفحهٔ بعد را دو بار روی یک کاغذ ضخیم بنویسید یا کپی کنید و با قیچی ببرید. آنها را به زیرورو کرده و به‌صورت کپه‌ای، به‌پشت روی میز قرار دهید. سپس هریک، دو کارت را از داخل کارتها بکشید و روی میز بگذارید. طبق قرار قبلی، عدد این دو کارت را با هم جمع یا تفریق یا ضرب کنید و حاصل را بگویید. دارندهٔ کمترین حاصل، برندهٔ بازی است و برنده باید همهٔ کارتها (چهار عدد) را نزد خود نگه‌دارد. بازی، با کشیدن به‌نوبت دو کارت توسط هر بازیکن، تا تمام شدن کارتها، ادامه پیدا می‌کند. هریک از شما که کارت بیشتری داشتید، برنده خواهید بود.

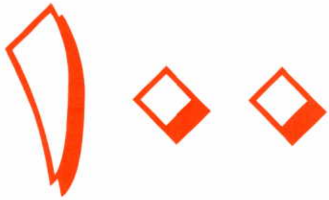


کمتر از ۱۵

این بازی در حفظ کردن عملیات جمع و افزایش تمرکز، به دانش‌آموز کمک خواهد کرد. بازی را با استفاده از کارتهای عدد صفحهٔ بعد انجام دهید. در این بازی برنده کسی است که همهٔ کارتهایش تمام شود. کارتها را زیر و رو کرده به‌طور مساوی بین خود تقسیم کنید. هریک، کارتهای خود را به‌صورت کپه‌ای به‌پشت، مقابل خود قرار دهید. سپس یکی از شما، بازی را آغاز کنید و دو کارت رویی را بردارید و عدد آنها را با یکدیگر جمع کنید و حاصل جمع را بگویید. اگر حاصل جمع دو کارت شما، ۱۵ یا از کمتر از ۱۵ بود، باید کارتهای خود را به‌طرف مقابل (حریف) بدهید تا آنها را به کپه کارتهای خود اضافه کند. اما اگر حاصل جمع دو کارت شما از ۱۵ بیشتر بود، آنها را به کپه کارتهای خود اضافه می‌کنید. آنگاه طرف مقابل بازی می‌کند. او نیز اگر جمع دو کارتش ۱۵ یا کمتر از ۱۵ بود، کارتها را به شما می‌دهد تا به کپهٔ کارتهای خود اضافه کنید. اما چنانچه حاصل جمع از ۱۵ بیشتر بود، آنها را به کارتهای خود برمی‌گرداند. در هر بار برگرداندن کارت به کپه، کارتها را زیر و رو کنید و مقابل خود قرار دهید. بازی آن‌قدر ادامه پیدا می‌کند تا یکی از شما همهٔ کارتهای خود را تمام کند.

کارتهای عدد بازی ریاضی

۱	۲	۳	۴
۵	۶	۷	۸
۹	۱۰	۱۱	۱۲
۱	۲	۳	۴
۵	۶	۷	۸
۹	۱۰	۱۱	۱۲



رسیدن به صفر

این بازی را با استفاده از یک جفت تاس، کاغذ و مداد می‌توان انجام داد. این فعالیت حافظهٔ جمع و تفریق دانش‌آموز را امتحان می‌کند. از دانش‌آموز بخواهید روی یک ورق کاغذ، نام خود و در زیر آن عدد ۱۰۰ را بنویسد. سپس هر دو تاس را بیندازد و عدد بالای آنها را با یکدیگر جمع کند. حاصل جمع را زیر عدد ۱۰۰ بنویسد و از آن کم کند. پس از او، شما نیز همین کار را انجام دهید. به‌همین ترتیب، بازی با پرتاب به‌نوبت تاس و جمع دو عدد آنها و کم کردن از عدد قبلی برگهٔ خود، ادامه پیدا می‌کند. اولین بازیکنی که جمع عددهایش به صفر رسید، برندهٔ بازی است.

به خرید برویم!

این بازی بر مهارتهای حافظه و محاسبهٔ پول تأکید دارد. در این فعالیت، هر بازیکن باید مبالغ قبلی را به‌خاطر آورد و مبلغی هم به آنها اضافه کند. برای مثال، شما می‌گویید: "من به خرید رفتم و یک دفترچه به قیمت ۵۰۰ تومان خریدم." دانش‌آموز در جواب می‌گوید: "من به خرید رفتم و یک دفترچه به قیمت ۵۰۰ تومان و یک خودکار به قیمت ۳۰۰ تومان خریدم، یعنی ۸۰۰ تومان پول خرج کردم." دوباره شما می‌گویید: "من به خرید رفتم و یک دفترچه به قیمت ۵۰۰ تومان، یک خودکار به قیمت ۳۰۰ تومان و یک مداد به قیمت ۵۰ تومان خریدم؛ یعنی روی‌هم ۸۵۰ تومان پول خرج کردم." بدین ترتیب، بازی با اضافه کردن یک مبلغ جدید و تکرار مبالغ قبلی، ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که یکی از شما، عددی را فراموش کنید. آنگاه، دوباره می‌توانید بازی را آغاز کنید. این بازی، روش فوق‌العاده‌ای برای تمرین جمع ذهنی است و به‌صورت دسته‌جمعی، جالب‌تر نیز خواهد بود.



حافظهٔ عددی



از دانش‌آموز بخواهید با انجام بازی ترتیب اعداد، حافظهٔ خود را برای الگوهای ترتیبی عدد، پرورش دهد. سه عدد را به‌طور تصادفی بگویید، برای مثال " ۱۲ ، ۲۷ ، ۴۵ " و از دانش‌آموز بخواهید آنها را به همان ترتیبی که گفته‌اید، تکرار کند. پس از چند بار بازی با یک ترتیب سه‌عددی، این بار چهار عدد را به‌طور تصادفی بگویید تا دانش‌آموز آنها را تکرار کند. او برای هر بار تکرار صحیح اعداد، یک امتیاز می‌گیرد. به همین ترتیب، به تعداد اعداد اضافه کنید تا زمانی که دانش‌آموز سه بارِ پی‌درپی، در گفتن عددها اشتباه کند. آنگاه دوباره بازی را با گفتن سه عدد شروع کنید. می‌توانید برای انجام بازی، زمان تعیین کنید و امتیازهای هر بار را با یکدیگر جمع کنید.

دوازده ماه سال

با استفاده از شعر، آهنگ و همراه کردن یک واقعه با تاریخ روزها (تداعی)، می‌توان به‌خاطر سپردن نام روزهای هفته، ماه و موارد مربوط به تقویم را ساده‌تر کرد.

* اولین ماه سال، فروردین نام دارد. با شروع این ماه، سال نو و فصل بهار آغاز می‌شود و عمو نوروز می‌آید. این ماه ۳۱ روز است.

* دومین ماه سال، اردیبهشت است. در این ماه، همه جا پر از گل است. هوا ابری و بارانی است. روز زمین در این ماه است. در پایان اردیبهشت، هشت هفته از سال گذشته است.

* خرداد، سومین ماه سال است. هوا شروع به گرم شدن می‌کند و روزها بلند می‌شود. امتحانات آخر سال در این ماه است. آخر ماه خرداد، فصل بهار تمام می‌شود و ۹۳ روز از آغاز سال می‌گذرد.

* چهارمین ماه سال، تیر نام دارد. با شروع ماه تیر، دومین فصل سال یعنی تابستان، آغاز می‌شود. مدرسه‌ها تعطیل‌اند و هوا گرم است.

* مردادماه، ماه وسط تابستان است. آخر مرداد، پنج ماه و ۱۵۵ روز از سال گذشته است.

* ششمین ماه سال، شهریور نام دارد. هوا کم‌کم خنک می‌شود. بچه‌ها آماده رفتن به مدرسه هستند. در پایان شهریور تابستان تمام می‌شود و سال به نیمه می‌رسد.

* ماه مهر، آغاز فصل پاییز است. برگ درختان زرد می‌شود. این ماه ۳۰ روز دارد. روز اول ماه مهر، مدرسه‌ها باز می‌شود.

* ماه آبان، هشتمین ماه سال و دومین ماه فصل پاییز است. در این ماه، باد خنک می‌وزد و باران می‌بارد. میوه‌های پاییزی می‌رسد. این ماه هم ۳۰ روز است.

* آذر، آخرین ماه پاییز است. برف و باران شروع می‌شود. آخرین شب آذرماه را شب یلدا می‌گویند. همه انار و هندوانه می‌خورند.

* دهمین ماه سال، دی نام دارد. دی‌ماه اولین ماه فصل چهارم سال، یعنی زمستان است. برف، سرما و یخبندان از راه می‌رسد.

* در ماه بهمن روزها بلند می‌شود. هوا سرد است و برف می‌بارد. این ماه هم ۳۰ روز است.

* آخرین ماه سال، یعنی دوازدهمین ماه سال، اسفند نام دارد. در آخر ماه اسفند همه برای عید نوروز آماده می‌شوند. اسفند ۲۹ روز دارد و هر چهار سال یک‌بار ۳۰ روز است. در پایان اسفند، یک سال، یعنی ۱۲ ماه، یعنی ۳۶۵ روز تمام می‌شود.



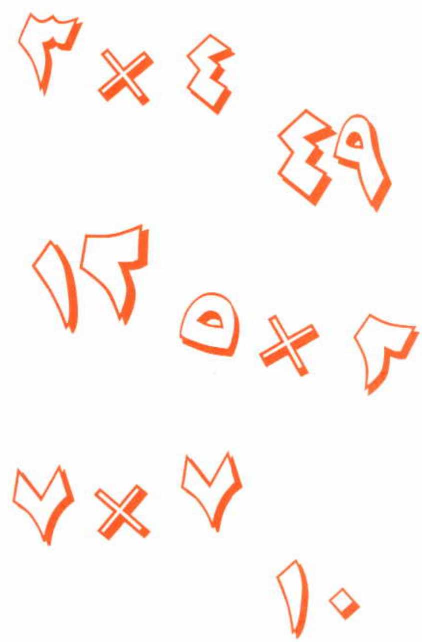
مسابقه تا پایان

این بازی، در به‌خاطر سپردن جدول ضرب، به دانش‌آموز کمک می‌کند و سرعت و دقت در آن را افزایش می‌دهد. در این بازی، دو بازیکن برای برنده شدن با یکدیگر رقابت می‌کنند. روی یک ورق کاغذ ضخیم، از صفحهٔ بعد، یعنی مسابقه تا پایان - کارتهای حاصل‌ضرب، که شامل عدد حاصل‌ضربها است، و صفحهٔ ۴۵، یعنی مسابقه تا پایان - کارتهای صورت مسئلهٔ ضرب، دو کپی بگیرید. کپی‌ها از دو رنگ متفاوت باشد تا بازیکن، تفاوت بین دو صفحه را به آسانی تشخیص دهد. کارتهای مسئلهٔ ضرب را با قیچی ببرید و از صفحه جدا کنید. این کارتها صورت‌مسئلهٔ ضربهایی است که باید با حاصل ضرب آنها در صفحهٔ بعد جور شود. با یک علامت، هر دو شروع به بازی کنید و هر کارت مسئلهٔ ضرب را روی حاصل ضرب آن بگذارید. برنده کسی است که زودتر صفحهٔ اعداد حاصل ضرب خود را پر کند. در بازی انفرادی، می‌توان برای پایان مسابقه و برنده شدن، زمان تعیین کرد.



جور کردن ضربها به کمک حافظه

با استفاده از کارت بازی مسابقه تا پایان، یک بازی جور کردن با حافظه بسازید که برای عمل ضرب طراحی شده باشد. روی یک کاغذ ضخیم از صفحهٔ ۴۴ و ۴۵ کپی بگیرید و کارتها را با قیچی ببرید. سپس آنها را به‌طور تصادفی، روی میز به پشت ردیف کنید. به‌نوبت هریک دو کارت را هم‌زمان بردارید و ببینید. اگر دوکارت با هم جور بود، آنها را برای خود بردارید. یعنی اگر برای مثال یک کارت ۵ × ۵ و دیگری ۲۵ بود، آن دو کارت را بردارید. در غیر این صورت آنها را سر جای قبلی خود بگذارید. از دانش‌آموز بخواهید سعی کند جای کارتهای جور را برای نوبتهای بعدی به‌خاطر بسپارد. پس از جور کردن همه کارتها، تعداد کارتهای جور خود را بشمارید. برنده کسی است که بیشترین جفت را داشته باشد.



نام .... تاریخ ....

مسابقه تا پایان - کارتهای حاصل ضرب



۱۲	۴۸	۱۵
۳۵	۴۴	۹
۱۶	۳۰	۶۴
۰	۲۸	۲۱
۴۲	۳۶	۴۰
۲۴	۱۰	۲۵
۵۶	۱۸	۳۲
۱۴	۸۰	۴۹



مسابقه تا پایان - کارتهای صورت مسئلهٔ ضرب



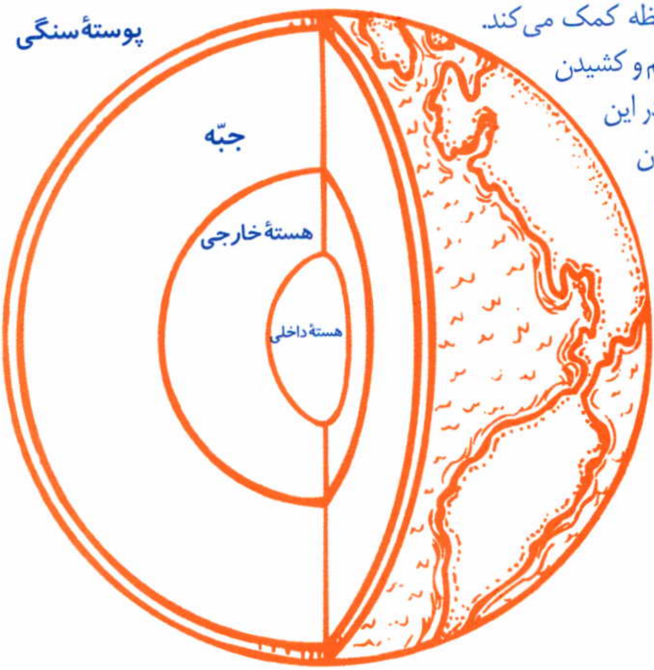
۵×۷	۷×۸	۵×۶
۶×۴	۳×۳	۴×۸
۷×۰	۶×۶	۳×۵
۵×۵	۸×۸	۴×۷
۴×۳	۶×۳	۶×۸
۷×۷	۷×۳	۶×۷
۱۰×۸	۴×۱۱	۲×۵
۲×۷	۵×۸	۴×۴



شکل‌های خیره‌کننده

یک کمک ارزشمند برای حافظه، مانند کشیدن شکل را به دانش‌آموز یاد دهید تا بتواند زمانی که موضوعهای مختلف درس علوم را مطالعه می‌کند، از آن استفاده کند. اگر دانش‌آموز این مهارت را زود یاد بگیرد، قادر خواهد بود آن را در تمام دورهٔ مدرسه پیاده کند. مطالعهٔ فعال، نوشتن اطلاعات، گفتن اطلاعات با صدای بلند و کشیدن تصاویر، به‌یاد سپردن مواد درسی را آسان‌تر می‌کند.

مجسم کردن مواد درسی نیز به حافظه کمک می‌کند. ترفند حافظهٔ صفحهٔ بعد، مفهوم تجسم و کشیدن شکل را به دانش‌آموز نشان می‌دهد. در این فعالیت از لایه‌های زمین برای مثال زدن استفاده شده است. سایر موضوعهای درسی مناسب برای کشیدن شکل نیز در زیر آمده است.



- چرخش آب
- انواع ابرها
- گوش داخلی و بیرونی
- یک دندان
- دستگاههای بدن
- زندگی نوزاد قورباغه
- زندگی پروانه یا شب‌پره



رمزهای حیرت‌انگیز

با ساختن یک کلمه، جمله یا شعری جالب، می‌توان برای کمک به حفظ کردن فهرستی از مطالب استفاده کرد. این ترفند حافظه نیز روش دیگری است که می‌توان آن را بارها در مورد موضوعهای مختلف درسی پیاده کرد. این ترفند، حافظه را با اولین حرف هر مورد درگیر می‌کند. درست کردن یک کلمه یا عبارت با حرف اول هر مورد، به‌خاطر سپردن را آسان‌تر می‌کند. برای مثال، اگر دانش‌آموز درس هوا و رنگین‌کمان را می‌خواند، به‌آسانی می‌تواند با ساختن یک کلمه با حرف اول رنگهای رنگین‌کمان، این رنگها را به‌یاد بسپارد. یا برای به‌خاطر سپردن سیاره‌های منظومه شمسی (خورشید، تیر، زهره، زمین، مریخ و...) می‌توان با ساختن یک عبارت یا یک جمله از حرف اول هر نام، یادگیری را ساده‌تر کرد. این روش ضمن یادگیری آسان و پرورش خلاقیت، روش تفریحی و خوشایندی نیز برای دانش‌آموز خواهد بود.

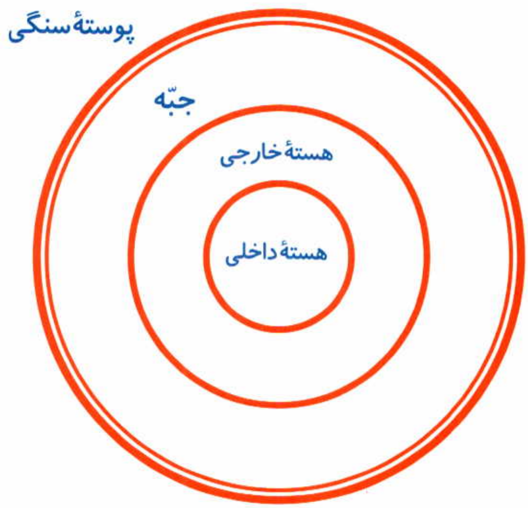
نام .... تاریخ ....

ترفند حافظه: شکل‌ها

ترفندهای حافظه، مانند کشیدن شکل، می‌توانند در به‌خاطر سپردن اطلاعات مهم، کمک کنند و یادگیری را نیز خوشایند سازند!

مثال :

برای به‌خاطر سپردن لایه‌های زمین، می‌توانید این شکل را بکشید.



حالا، تصور کنید که مادربزرگ می‌خواهد لقمهٔ مورد علاقهٔ شما را درست کند. به او نشان دهید از چه چیزهایی استفاده کند و چگونه؟ شکلی از لقمهٔ مورد علاقهٔ خود بکشید و قسمت‌های مختلف آن را با نوشتن نام مواد، نشان دهید. از شکل بالا یعنی "لایه‌های زمین" استفاده کنید.

نام لقمه:

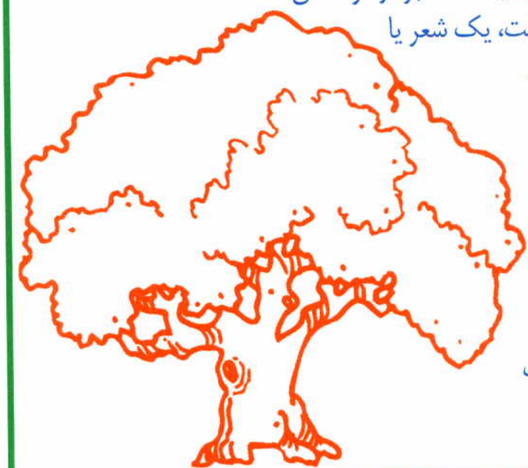
جور کردن درختها به کمک حافظه

دانش‌آموز خود می‌تواند یک بازی جور کردن به کمک حافظه را در مورد درختان ابداع کند. از او بخواهید برگهای هشت تا ده نوع درخت را جمع‌آوری و شناسایی کند. سپس شکل هریک از آنها را با رگبرگهایشان، روی یک کارت بکشد و نامگذاری کند. از هر نوع برگ، دو کارت درست کند. با این کارتها می‌تواند بازی جور کردن به کمک حافظه را انجام دهد. از او بخواهید کارتها را روی میز به‌پشت قرار دهد و با برداشتن دو کارت، در یک زمان، کارتهای جور را پیدا کند. شما هم دو کارت را هم‌زمان بردارید. بازیکنی که دو کارت مثل هم را پیدا کند، آنها را نزد خود نگه‌می‌دارد، در غیر این صورت کارتها را سر جای قبلی خود قرار می‌دهد. زمانی که همهٔ کارتها جور شد، هریک از شما کارتهای جفت خود را بشمارید. برنده کسی است که کارت جفت بیشتری داشته باشد.



شناخت درختان

با یک مشاهده دقیق، دانش‌آموز می‌تواند تمیز دادن، شناختن و به‌خاطر سپردن انواع درختان را بیاموزد. می‌توانید این کار را با استفاده از کتابهای درختان شروع کنید. مطالب مربوط به درختان را بخوانید و سپس آنها را در محیط بررسی کنید. هنگام مطالعهٔ برگ، پوست، میوه و شکل درختان، از دانش‌آموز بخواهید یادداشت بردارد و شکل آنها را در دفتر خود بکشد. او می‌تواند برای هر درخت، یک شعر یا عبارت جالب نیز بسازد تا آنها را سریع‌تر به‌یاد آورد.

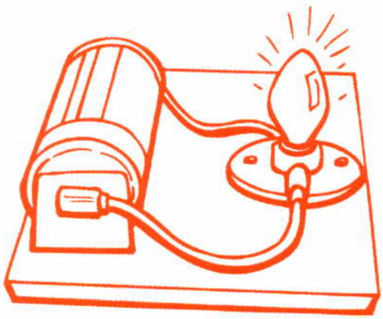


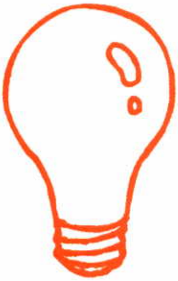
درخت توسکا:
پوست درخت توسکا برای ساخت کاغذ، قایق و افروختن آتش قابل استفاده است.

درخت افرا:
می‌تواند صد سال عمر کند. این درخت یک چوب سخت با برگهای قرمز تیره دارد.

جریان مدار برق

به دانش‌آموز کمک کنید تا سه جزء لازم برای ایجاد یک جریان مدار برق را به‌یاد آورد و با حرف اول نام آنها یک کلمهٔ جالب یا عبارت خنده‌دار بسازد. بدین وسیله، مانند سایر مفاهیم علوم، به‌خاطر سپردن عناصر سازنده یک جریان برق آسان‌تر خواهد بود. اجزاء تشکیل‌دهندهٔ یک جریان برق عبارتند از: منبع انرژی، رسانا، بار. برای مثال، با آنها می‌توان کلمهٔ "ارب" یا جمله "انار رسیده بده" را ساخت.





اشخاص مشهور در برق

دانش‌آموز می‌تواند به‌وسیلهٔ روش تجسم و تداعی، نامهای مشهور در علوم را به‌خاطر بسپارد. به او کمک کنید تا مخترعین و اختراع آنان را به‌یاد بیاورد. سپس از او بخواهید نام هر مخترع را بنویسد و یک نقاشی نمادین از اختراع او در کنار نامش بکشد. نام بعضی از مخترعین، با نقاشی پیشنهادی برای آنان، در زیر آمده است:

* نام "الکساندر گراهام بل"، از داخل یک تلفن بیرون آمده است.
* نام "توماس ادیسون"، دور شکل یک لامپ نوشته شده است.
* نام "آلساندرو ولتا"، به یک باطری چسبیده است.
* نام "هنریچ هرتز" و یک رادیو که امواج از آن خارج شده است.

جور کردن حشرات با کمک حافظه





در این فعالیت، دانش‌آموز می‌تواند با به‌چالش کشیدن حافظهٔ خود، چیزهای جالبی دربارهٔ مورچه، زنبور و حشرات دیگر یاد بگیرد. با کارتهای صفحهٔ بعد می‌توانید این فعالیت را انجام دهید. هر جفت کارت مربوط به یک حشره است که شکل و خصوصیات آن را شرح می‌دهد. از دانش‌آموز بخواهید با دیدن شکل حشره، شرح آن را با دقت بخواند. سپس کارتها را از هم جدا کنید، شرحها را در یک طرف و شکل‌ها را در طرف دیگر، به‌پشت روی میز ردیف کنید. دانش‌آموز باید با برداشتن هم‌زمان یک کارت از هر طرف، با خواندن شرح و دیدن شکل، کارتهای جور را پیدا کند. بدین ترتیب اگر آن دو کارت جور بودند، آنها را برمی‌دارد در غیر این صورت آنها را سر جای خود قرار می‌دهد. تا پایان زمان تعیین‌شده، بازی ادامه پیدا می‌کند و دانش‌آموز به تعداد کارتهای جفت خود امتیاز می‌گیرد. برای مشکل‌تر شدن فعالیت، می‌توان همهٔ کارتها را به‌پشت در یک ردیف روی میز چید.

کارت حشرات

مورچه

من در دالانهای زیرزمینی زندگی می‌کنم. هزاران مورچهٔ دیگر هم در آنجا زندگی می‌کنند.



زنبور عسل

من در شهری از موم زندگی می‌کنم. با رقص مخصوصی به سایر زنبورها می‌گویم که گلها کجا هستند.



جیرجیرک

من با شاخکهایم، راه را در تاریکی پیدا می‌کنم. همچنین می‌توانم با کشیدن یک بال خود به یکی از پاهایم، آواز بخوانم.



ملخ

پاهای عقبی قوی‌ای دارم که در جهیدن به من کمک می‌کنند. من می‌توانم مسافت زیادی را بپرم.



سنجاقک

من در پرواز، یکی از سریع‌ترین حشرات هستم. با چشم‌های بزرگم، خطر را از مسافت یک‌متری می‌بینم.



سوسک

ما بیشترین تنوع را در جانوران دنیا داریم. یکی از دوستانم، به بزرگی کف دست یک انسان است!





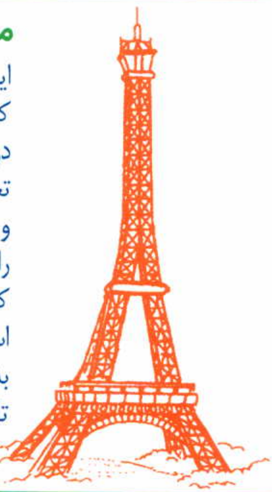
سنت‌های خانوادگی

با این فعالیت خانوادگی، مهارت شنیدن، درک مطلب و به‌خاطر سپردن جزئیات را در دانش‌آموز پرورش دهید. در مورد آداب و رسوم و سنت‌های خانوادگی و اجتماعی بحث و گفت‌وگو کنید. برای او شرح دهید که چیزهایی را که ما امروز انجام می‌دهیم، همان چیزهایی است که خانواده و افراد جامعهٔ ما در گذشته انجام می‌دادند. سنت‌های خانوادگی می‌تواند شامل جشن‌ها، غذاها، شعرها، آوازخواندنها، داستانها و حتی نامهای خاص باشد. دربارهٔ رسم‌های خانوادگی دانش‌آموز و جامعهٔ اطرافش برای او صحبت کنید. سپس از او بخواهید یک داستان دربارهٔ یکی از سنت‌های خانوادگی یا جامعه‌اش بنویسد. او را تشویق کنید تا جزئیات را کامل بنویسد و شرح دهد که این رسم‌ها توسط چه کسی، چه وقت، کجا، چگونه و چرا به‌جا مانده است. شما نیز یکی از سنت‌ها را بنویسید. سپس به‌نوبت داستان را بلند بخوانید و پس از خواندن داستان خود، از دانش‌آموز درباره جزئیات آن سؤال کنید، و ببینید که او چه نوع چیزهایی را می‌تواند به‌خاطر بیاورد. از داستان او نیز سؤالی بپرسید. انجام این فعالیت به‌صورت دسته‌جمعی، پرتلاش‌تر خواهد شد.



جمله‌های خنده‌دار

کلمه، جمله یا عبارتهای جالب و خنده‌دار، کمک ارزشمندی برای حافظه و به‌یاد سپردن مطالب هستند و می‌توان از آنها در مورد موضوعهای مختلفی از جمله علوم اجتماعی استفاده کرد. برای مثال به‌منظور به‌یاد سپردن نام چند دریاچه، رودخانه و حتی نام کشورها، می‌توان با نوشتن یک کلمه، عبارت یا جملهٔ خنده‌دار که با استفاده از حرف اول هریک از آنها ساخته شده است، نام آنها را به‌خاطر سپرد و آسان‌تر به‌یاد آورد.



من در تعطیلات هستم...

این بازی را زمانی که دانش‌آموز در حال یادگیری اطلاعات مربوط به یک شهر یا کشور خاصی است، انجام دهید. این فعالیت مرور خوبی برای آموخته‌های اوست. اگر درس دانش‌آموز، دربارهٔ کشور فرانسه است برای مثال می‌توانید با جملهٔ "من برای تعطیلات به کشور فرانسه آمده‌ام و دارم به دیدن برج ایفل می‌روم." شروع کنید، و یا می‌توانید با نام بردن مکان، جانور و مشخصات دیگری از فرانسه این فعالیت را آغاز کنید. سپس از او بخواهید جملهٔ شما را تکرار و عبارت دیگری به آن اضافه کند. دانش‌آموز برای اضافه کردن یک عبارت، باید درس خود را به‌یاد آورد. او ممکن است جمله را این‌چنین ادامه دهد: "من برای تعطیلات به کشور فرانسه آمده و دارم به دیدن 'برج ایفل' و یک نقاشی از 'مونه' می‌روم." بازی آن‌قدر ادامه پیدا می‌کند تا یکی از شما قادر به یادآوری همه جمله‌ها نباشید. دوباره بازی را با موضوع دیگری شروع کنید!

مسابقهٔ یادآوری

به عنوان یک فعالیت نهایی برای یک موضوع درسی، حافظهٔ دانش‌آموز را در یک مسابقهٔ یادآوری، به‌چالش بکشید. در این مسابقه، دانش‌آموز با نوشتن هر کلمه از درس، در فهرست خود، یک امتیاز می‌گیرد. از او بخواهید با تأمل و تفکر، فهرستی از کلمات مربوط به یک موضوع درسی خود را بنویسد. برای مثال، اگر موضوع درس بازیافت است، او می‌تواند کلماتی مانند دفن زباله، ضایعات، کود، کاغذ، پلاستیک، فلز، شیشه، محیط و منابع را بنویسد. شما نیز کلمات مربوط به آن درس را بنویسید. برای نوشتن فهرست کلمات، زمان محدودی تعیین کنید. سپس هریک، هم‌زمان کلمه‌ای را از فهرست خود بخوانید. اگر دو کلمه یکی بود، هیچ‌یک امتیازی نمی‌گیرید. اما اگر کلمه‌ها متفاوت بود، یک امتیاز خواهید گرفت. فردی که کلمات بیشتری بگوید، برنده است. از دانش‌آموز بخواهید تلاش کند که علاوه بر کلمات فهرست خود، کلمات دیگری را نیز بگوید، و حتی کلماتی از مطالعهٔ خارج از کتاب درسی‌اش نیز بگوید.



تصویر یک شعر

یک کپی از شعر صفحهٔ بعد تهیه کنید. شعر را با صدای بلند برای دانش‌آموز بخوانید. سپس کپی آن را به او بدهید و یک بار دیگر شعر را با هم بخوانید. در مورد تصویری که این شعر به ذهن می‌آورد، با او بحث و گفت‌وگو کنید. سپس از دانش‌آموز بخواهید هر روز شعر را بخواند تا از بر شود. سپس، تصویری از شعر بکشید: ابتدا فهرستی از چیزهایی که در شعر وجود دارد، مانند رودخانه، کوچه، تپه و ... تهیه کنید. سپس از او بپرسید که چگونه می‌تواند این کلمات را روی کاغذ نشان دهد. "برگهای سبز شناور"، " قایقهای من". او آزاد است هر آنچه را می‌خواهد روی کاغذ بکشد. در پایان، کپی بزرگی از شعر و تصویر آن را مقابل او بگذارید و از او بخواهید شعر را دکلمه کند. نگاه کردن به تصویر به او کمک می‌کند سریع‌تر شعر را به‌خاطر آورد. از این روش برای سایر مطالب نیز استفاده کنید.



قایقها به کجا می‌روند؟

ای رودخانهٔ زیبا،
با ماسه‌های طلایی،
به راه خود ادامه بده.

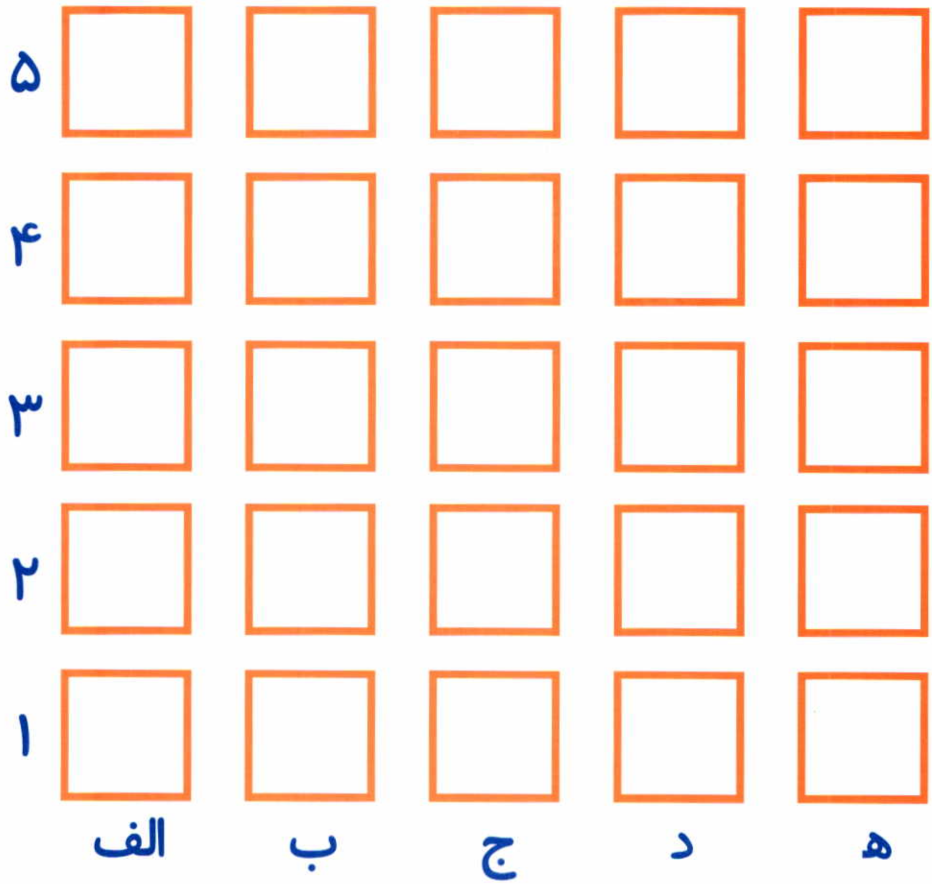
برگهای سبز شناور،
کفهای کنگره کنگره،
قایقهای من،
به کجا می‌روید؟

روی رودخانه،
از میان تپه‌ها،
از میان کوچه‌ها،
می‌گذرید.

و صدها کیلومتر بعد،
با قایق دیگر بچه‌ها
به ساحل می‌رسید.

برگرفته از سرودهٔ رابرت لوئیز استیونسن





نقشهٔ شطرنجی حافظه

یک بازی نقشهٔ شطرنجی طرح کنید که دانش‌آموز ضمن افزایش مهارتهای حافظهٔ خود، کار بر روی مختصات نقشه را نیز تمرین کند. یک طرح شطرنجی با ۲۵ خانه روی کاغذ بزرگی بکشید. خانه‌های یک طرف را از ۱ تا ۵ شماره‌گذاری کرده و طرف دیگر را با حروف الف، ب، ج، د، هـ نامگذاری کنید. برای این بازی به چند لیوان کاغذی کوچک و دو عدد لوبیا هم نیاز است. لیوانها را وارونه در خانه‌ها قرار دهید و بدون اینکه دانش‌آموز ببیند، زیر دو لیوان لوبیا بگذارید. او باید با گفتن مشخصات محل دو خانه به‌طور هم‌زمان (برای مثال، خانهٔ الف۳ و خانهٔ ج۵) لوبیاها را پیدا کند. با گفتن محل خانه‌ها، لیوانِ روی خانه‌ها (الف۳ و خانهٔ ج۵) را بردارید. اگر لوبیا زیر لیوانها نبود، دوباره آنها را سر جای خود قرار دهید. اگر تنِها زیر یک لیوان هم لوبیا بود، باز آنها را سر جای خود بگذارید. به‌خاطر سپردن محل خانه‌های قبلی، پیدا کردن لوبیاها را تسریع می کند. زمانی که دانش‌آموز، هم‌زمان، محل درست دو خانه لوبیاها را گفت، بازی تمام می‌شود. برای جذاب‌تر شدن بازی می‌توانید برای پیدا کردن لوبیاها زمان تعیین کنید.

کلیدهای تربیت کودکان و نوجوانان

- **آمادگی برای زایمان** و مراقبت از نوزاد
- چهل نکته کلیدی برای **شیردادن** به نوزاد
- **آشپزی نوین برای کودکان**، از سه ماهگی تا هیجده ماهگی
- کلیدهای آرام کردن **کودک ناآرام**
- بهترین کلیدهای **تغذیه** برای کودک و نوجوان
- **نقش پدر** در مراقبت و تربیت کودک
- **فرزند دوم**، پیامدها و راه‌حلها
- کلیدهای آموختن به کودکان **دربارهٔ خدا**
- کلیدهای تربیتی برای **والدین تک‌فرزند**
- کلیدهای پرورش **اعتماد به نفس** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای رویارویی با **مشکلات رفتاری کودکان**
- کلیدهای رویارویی با پدیده **خشونت** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای رفتار با **نوجوانان**
- کلیدهایی برای **بیماریهای کودکان**
- دستورات ایمنی و مراقبت از **آسیب‌های کودکان**
- کلیدهای رویارویی با بیماری **حساسیت** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای تربیت فرزند در **خانواده‌های تک‌سرپرست**
- کلیدهای پرورش **کودک تیزهوش**
- کلیدهای پیشگیری و مقابله با **اعتیاد** در نوجوان و جوان
- کلیدهای آموزش و مراقبت از **سلامت جنسی** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای **گفتن و شنیدن** با کودکان و نوجوانان
- کلیدهای پرورش **مهارتهای اساسی زندگی** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای مراقبت از نوزاد **از تولد تا یک‌سالگی**
- کلیدهای رفتار با کودک **یک‌ساله**
- کلیدهای رفتار با کودک **دوساله**
- کلیدهای رفتار با کودک **سه‌ساله**
- کلیدهای رفتار با کودک **چهارساله**
- کلیدهای رفتار با کودک **پنج‌ساله**
- **راهنمای کامل تربیت کودک**
- **ماساژ کودک**
- کلیدهای عادت دادن فرزند به **کار در خانه**
- کلیدهای پرورش **فرزندان امیدوار و موفق**
- کلیدهای همراهی و مراقبت از **نوجوانان در اینترنت**
- کلیدهای پرورش **خلاقیت هنری** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای مقابله با **اضطراب** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای تربیت و رفتار با **پسرها**
- کلیدهای شناخت و رفتار با **دخترها**
- کلیدهای برخورد با **مشکلات خواب** کودکان
- کلیدهای برخورد با **ناتوانی در یادگیری**
- **چگونه به کودک خود «نه» بگوییم!**
- **پاسخ به والدین**
- کلیدهای پرورش **هوش عاطفی** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای تربیت کودک مبتلا به **سندرم دان**
- راهنمای بهبود روابط **خواهر و برادرها**
- کلیدهای **پرورش تفکر** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای آموختن **آداب اجتماعی** به کودکان و نوجوانان

- کلیدهای رفتار با **دوقلوها**
- روشهای انتخاب **مهد و پرستار کودک**
- کلیدهای رفتار با کودک مبتلا به **اختلال کمبود توجه**
- کلیدهای موفقیت **پدر ناتنی**
- کلیدهای موفقیت **مادر ناتنی**
- کلیدهای پرورش **احساس امنیت** در کودکان و نوجوانان
- کلیدهای پرورش **فرزند شاد**
- کلیدهای کمک به کودک برای **برخورد با مرگ عزیزان**
- **تربیت بدون فریاد**
- کلیدهای آموختن دربارهٔ کودکان **کم‌توجه و بیش‌فعال (ADD/ADHD)**
- کلیدهای برخورد با **لکنت زبان در کودکان**
- کلیدهای پرورش **رفتار و ارزشهای اخلاقی** در کودکان و نوجوانان **(هوش اخلاقی)**
- کلیدهای برخورد با **ترس در نوجوانان**
- **فرهنگ نامها**
- آموزش **دستشویی رفتن** به کودکان
- **راهنمای کامل والدین (۱)**
- **راهنمای کامل والدین (۲)**
- **راهنمای کامل والدین (۳)**

کلیدهای آموزش کودکان و نوجوانان

- ۵۰ روش ساده برای علاقه‌مند کردن فرزند به **مطالعه**
- ۵۰ روش ساده برای علاقه‌مند کردن فرزند به **ریاضی**
- ۵۰ روش ساده برای علاقه‌مند کردن فرزند به **علوم تجربی**
- ۵۰ روش ساده برای علاقه‌مند کردن فرزند به **تاریخ و جغرافی**
- ۵۰ روش ساده برای علاقه‌مند کردن فرزند به **ورزش و سلامتی**
- **وقتی فرزندان باهوش نمره‌های کم می‌گیرند!**
- **یادگیری شاد** ـ بازی برای چهار فصل سال
- **زیبا چیست؟ زیبا کیست؟**

کلیدهای همسران موفق

- **۱۰۰۱ پرسش پیش از ازدواج**
- **راهنمای مادران شاغل**
- **تغذیه دوره بارداری**
- **ده قرار مهم برای زندگی مشترک**
- **برای روابط بهتر کاری نکنید!**
- **معجزهٔ گفت‌وگو**
- **غذاهای فوری**

کلیدهای بازسازی زندگی پس از طلاق

- **تأثیر طلاق بر فرزندان**
- **فرزندان طلاق از نوزاد تا هفده ساله**
- **دعوای پدر و مادر**
- **نخستین خداحافظی**
- **یک دل و دو خانه**
- **ورود به خانوادهٔ جدید**
- **بازسازی زندگی پس از طلاق**

Activities for developing memory

فعالیتهایی برای
پرورش حافظه

حافظه کلیدی است که "درِ" یادگیری را باز می‌کند و کودکان با حافظهٔ قوی در فراگیری موفق‌ترند. فعالیتهای پربار این کتاب حافظهٔ دانش‌آموزان را پرورش داده و بر رشد و تحول آن تأثیر می‌گذارد.





کتابهای دانه
مؤسسه انتشارات صابرین
۸۸۹۶۸۸۹۰

ISBN: 978 - 964 - 2785 - 35 - 3
9789642785353

http://www.saberinbooks.ir